Tot. 154

.hack//G.U. Vol.1 再生 完全攻略研究+游戏世界观透析

游戏机实用技术

TV GAME

UCG E3 06 大盘点

特别企划 童梦

缅怀我们的童年

本期赠品

刺客信条超大海报

Gamehalo VCD

前线狙击

刺客信条/生化奇兵/质量效应
抵抗：灭绝人类
剑刃风暴 百年战争/合金猎犬
印第安纳·琼斯 2007
恐龙猎人/雷曼：疯兔危机
斗技场 D.O.N/战国BASARA 2
苹果核战记/超级猴球：香蕉闪电战
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss
动物森林

2006年最强美少女游戏

娇蛮之吻

~Mighty Heart~

原创女主角剧情+全角色攻略方法

E3 最佳PS3游戏 刺客信条

独占报道

新的水晶传说

FF系列新作大特辑

最终幻想XIII/最终幻想 Versus XIII/危机之源 最终幻想VII /最终幻想III

2006.7A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

13>

9 771008 060006

游戏光环 Gamehalo

■失落的星球：极点危机 完整游戏试玩影像 ■关注作品最新影像 潜龙谍影 掌上行动/最终幻想III/神之手

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

ACG STUDIO
动漫游工作室

舞·HiME 完全事典

FANS不可错过的珍藏档案

所有资料在此一览无余！

舞·HiME + 舞-乙HiME マイオトメ

▼ 剧情介绍、人物分析

▼ 精美插画欣赏、制作人访谈秘话

▼ 世界观关键词彻底解析

▼ 官方前传小说、经典场面回顾

▼ 风华学园极密情报初次公开

▼ 加尔德罗贝联合学园大揭秘

媛星天舞DVD

《舞-HiME》+《舞-乙HiME》
全部特典影像
珍藏版片头片尾歌曲
官方制作PV金曲欣赏

精选所有动听旋律

HiME珍藏金曲CD

6月11日

全国上市

ACG STUDIO 动漫游工作室

最新上市!

黑与白的轮舞

死与生的循环

小畑健珍藏画集

blanc et noir 黑白之间

全国现已上市

小畑健经典动画音乐CD

大幅海报×2+精美双面大卡片×2

《死亡笔记》完结纪念

小畑健从业以来绚丽插画完美收集

148页16开豪华精装特辑

全金属狂潮

FULL METAL PANIC!

影音盛典

最萌舰长忙里偷闲性感登场　泰莎FAN不可不收的经典力作

全国现已上市

第一时间奉献

「全金属狂潮」最新OVA动画

「全金属狂潮TSR:战队长忙里偷闲的一天」

完美收录全系列精选金曲

特别收录

《全金属狂潮》系列主题曲PV

珍藏版片头片尾动画

一张DVD+三张CD+官方小说+精美鼠标垫+手机屏幕擦

樱花吹落，飞舞满天　随风飘散，如梦似幻

樱姿烂漫

樱大战 十年典藏

Sakura Wars DECADE

全国现已上市

十年精华尽在本书中 FANS必备的完全事典

全系列人物分析、全系列剧情概括

全系列机体档案、全系列总体回顾、制作人声优访谈、未公开设定原画

世界观深度解析、动画及公演检阅

DVD

全系列开场动画欣赏

全系列结局动画收录

经典名场面一览无余

160页

大16开精装特辑

+

十年典藏DVD

两张大幅海报

&3DM-SMV

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME
总第154期 TV GAME半月刊
2006年7月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

7A
COVER STAFF
封面用图:最终幻想XIII
设计总监／封面设计:Jason
©1990,2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved

CONTENTS
Part 1

游戏情报站

E3 2006官方权威大奖揭晓，任天堂成最大赢家！------ 6
Wii预期价格及财年内销售目标公布 ------ 7
X360《最终幻想Haeresis XIII》即将公布？------ 7
TGS06欢庆十周年迎接新时代 ------ 9

新作短波

正义事业 ------ 10
到哪里都在一起 一起去学校吧！------ 10
罪恶装备 审判 ------ 10
灵弹魔女 ------ 11
风雨传说 ------ 11
校园迷糊大王二学期 ------ 11

UCG E3 06 大盘点 特稿 P24

前线狙击特大号｜新的水晶传说 12
FF系列新作大特辑

前线狙击

刺客信条 ------ 30
抵抗：灭绝人类 ------ 34
剑刃风暴 百年战争 ------ 35
生化奇兵 ------ 36
质量效应 ------ 38
合金猎犬 ------ 40
印第安纳·琼斯 2007 ------ 42
恐龙猎人 ------ 44
雷曼：疯兔危机 ------ 45
战国BASARA 2 ------ 46
苹果核战记 ------ 48
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss 50
斗技场 D.O.N ------ 51
超级猴球：香蕉闪电战 ------ 52
动物森林 ------ 53

特别企划 童梦 缅怀我们的童年 P54

游戏立方

多边共享区 ------ 100
问题小卖部 ------ 102
邪魔院 ------ 103
模型地带 ------ 104
PSP截图好工具
——iR Shell教程 ------ 105
众乐乐：轻松享受
Wi-Fi的魅力 ------ 106

攻略透解

.hack//G.U. Vol.1 再生 ---- 69
娇蛮之吻～Mighty Heart～ 78

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① | Namco ② | ③ RPG
GBA ④
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 2005年1月6日 ⑥ | 日版 ⑦
1人 ⑧ | 自带记忆功能 ⑨ | ⑩ 128M | ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ | ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边备注信息 13.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

不花钱

就能 玩到新游戏！

15万网友

共享交易信息

你想购入的游戏

你想出售的主机

……

levelup.cn 二手交易专区

http://www.levelup.cn/trade/

levelup.cn | 天下玩友是一家

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚 黄毅华 茹浩瀚 李星 王焯一 刘志浩 杨方强 罗凯彬

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001 1
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年7月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

轻松玩足球	67

NDS

传说的斯塔菲4	83
大战略DS	66
风雨传说	11
新超级马里奥兄弟	83
异类接触	83
最终幻想III	20

NGC

X战警3	67
霸天开拓史II 最初之翼 众神之子	83
斗技场 D.O.N	51

PS2

.hack//G.U. Vol.1 再生	66 69
X战警3	67
达芬奇密码	67
斗技场 D.O.N	51
格斗之王 最强冲击2	83
娇蛮之吻～Mighty Heart～	66 78
摩托浪漫旅	83
苹果核战记	48
校园迷糊大王二学期	11
新·豪血寺一族 烦恼解放	67
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	50
战国BASARA 2	46
最终幻想XII	83

PS3

刺客信条	30
抵抗：灭绝人类	34
剑刃风暴 百年战争	35
恐龙猎人（暂名）	44
生化奇兵	36
印第安纳·琼斯 2007	42
最终幻想 X III	12
最终幻想 Versus X III	16

PSP

危机之源 -最终幻想VII-	18
DQ & FF in 富豪街Potable	66
到哪里都在一起 一起去学校吧！	10
罪恶装备 审判	10

Wii

超级猴球：香蕉闪电战	52
雷曼：疯兔危机	45

X360

OVER G	83
X战警3	67
合金猎犬	40
九十九夜	83
恐龙猎人（暂名）	44
灵弹魔女	11
乒乓	67
山脊赛车6	68
生化奇兵	36
印第安纳·琼斯 2007	42
质量效应	38
正义事业	10

Xbox

X战警3	67
达芬奇密码	67

神游机

动物森林	53

收藏者：

收藏日期：

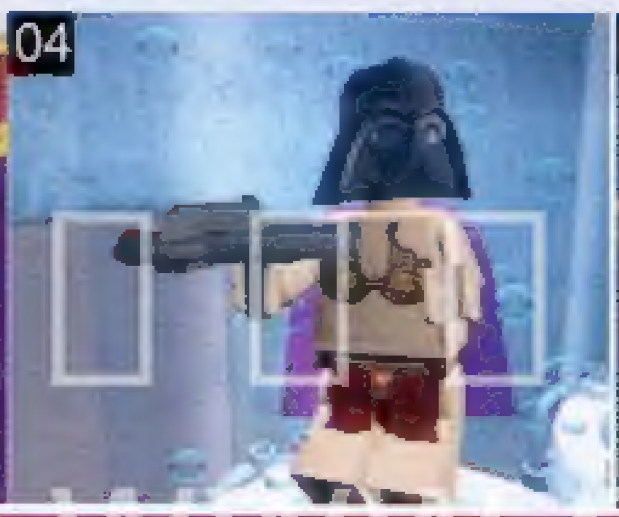
每期固定栏目

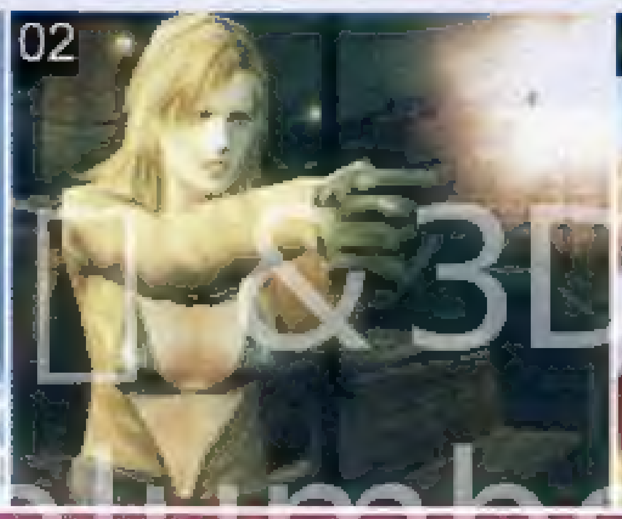
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	22
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	66
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	83
电子竞技场	报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力	84
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	86
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	88
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	91
映画馆	向游戏玩家推荐电影佳作	92
阳光学园	阳光育成计划成员的表演舞台	93
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	94
读编往来	读者与编辑的轻松交流	95
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108

游戏光环 Gamehalo | 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	《失落的星球：极点危机》完整实际试玩影像	15：00
02	《潜龙谍影 掌上行动》	05：04
03	《刺客信条》&《摩托GP 06》	02：05
04	《乐高星球大战 II》&《正义英雄联盟》	03：04
05	《神之手》&《星际舰队》	05：12
06	《最终幻想 III》&《恶魔城 废墟肖像》	03：07
07	《梦幻之星 宇宙》	02：25
08	《罪恶装备XX SLASH》高手对局精选	11：28
09	电影前线	08：42
10	ENDING SONG	02：40





&3DM-SM
www.plumbook.cn

《数字时尚》杂志订阅大回馈

从现在开始，《数字时尚》杂志隆重举办订阅超值大回馈活动

回馈活动举办时间：2006年6月1日至2006年7月30日

活动期间参加订阅全年杂志的前200名读者可以获得：

魔兽世界PVP票夹一个

或魔兽世界精美明信片一套（12张）

特别赠送：8开世界杯赛程表海报
金山网游卡一张
街头篮球客户端
劲舞团道具激活码
起点中文网起点币

幸运抽奖订户将获得下列大奖：

魔兽世界玩偶一套　3名　价值689元

魔兽世界时尚T恤　50名　价值78元

魔兽世界戒指一套
20名　价值150元

《数字时尚》杂志详细内容介绍请查看：
www.m-player.com.cn

以上活动参与资格以汇款单为准，
汇款单填写格式如下图示，
请在汇款单附言栏中注明您的赠品需求和杂志起订期数

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

收款人姓名 王慧秋　汇款金额 ¥6960

收款人地址（或开户局及帐号） 北京100036信箱 21分箱

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX　邮编 050000

附言：订阅《数字时尚》全年杂志

广告咨询热线：010-88148203　88118588-8600
全国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010)65934375　65025164
传真：(010)65934375
邮编：100026

96页全彩应用刊尽缩网络精华，彰显娱乐本色！
32页全彩游戏刊独具单机游戏之深度、网络游戏之广度！
随刊附赠光盘

只需 5.8元 一切均不会错过！

&3DM-SMV
www.pl...book.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

E3 2006官方权威大奖揭晓，任天堂成最大赢家！

硬件 37名权威评委评选，E3 2006“游戏批评家大奖”结果出炉！

每年E3展之后，主办方就会组织来自各权威媒体的记者成立评审团，对E3上展出的软硬件产品进行评选，这就是从1998年开始设立的“游戏批评家大奖”(Game Critics Awards)，这也是所有E3大奖评选中最具份量的奖项。今年的游戏批评家大奖共有37位来自各媒体的评委，包括《滚石》、《洛杉矶时报》、《新闻周刊》、《CNN/Money》等。

在E3展上风光无限的任天堂此次成为E3展的最大赢家，共获得了13项提名，并且由Wii捧走了头号大奖“Best of Show”。此外，Wii还击败了PS3，获得了“最佳硬件奖”。任天堂的游戏也获得了三项大奖。游戏方面，今年PC游戏大放异彩，总共获得了29项提名，X360获得了21项提名，PS3获得10项，Wii获得9项，PSP为9项，NDS为3项。最大的赢家仍然是“《模拟人生》之父”Will Wright的最新力作《孢子》，该作获得了去年的最佳展出奖。以之前“《模拟人生》系列”逼近5000万套的销量为基础，该作可说是目前最具市场潜力的PC游戏。令人期待的是，最近有消息显示，《孢子》将很有可能推出家用机版。家用机游戏的最大赢家则是微软的《战争机器》，本作将会是继《光环》之后，微软的下一部巨作。对于国内玩家而言，这款采用类似《生化危机4》的“第二人称视点”的游戏也非常值得期待。比较令人意外的是，在GameSpot、IGN等权威游戏网站中都获得了最佳展出奖的《生化奇兵》虽然也获得多项提名，却一个奖项也没能得到，看来“《Shock》系列”毕竟还是有点过于FANS向。

E3 2006 游戏批评家大奖获奖名单

最佳展出奖		
Wii	任天堂	
其他入围作品		
刺客信条	Ubisoft	PS3
生化奇兵	Irrational Games/2K Games	PC/X360
战争机器	Epic Games/Microsoft	X360
孢子	EA	PC

最佳原创游戏		
孢子	EA	PC
其他入围作品		
刺客信条	Ubisoft	PS3
生化奇兵	Irrational Games/2K Games	PS3/X360
战争机器	Epic Games/Microsoft	X360
Loco Roco	SCEJ	PSP
Wii Sports	任天堂	Wii

最佳PC游戏		
孢子	EA	PC
其他入围作品		
孤岛危机	Crytek/EA	PC
雷神之锤大战	Splash Damage/id/Activision	PC
地狱之门：伦敦	Flagship Studios/NBGI	PC
Supreme Commander	Gas Powered Games/THQ	PC

最佳家用机游戏		
战争机器	Epic Games/Microsoft	X360
其他入围作品		
刺客信条	Ubisoft	PS3
生化奇兵	Irrational Games/2K Games	PS3/X360
质量效应	BioWare/Microsoft	X360
超级马里奥 银河	任天堂	Wii

最佳掌机游戏		
塞尔达传说：幻影沙漏	任天堂	NDS
其他入围作品		
Elite Beat Agents	Inis/任天堂	NDS
杀戮地带 解放	Guerrilla/SCE	PSP
LocoRoco	SCEJ	PSP
潜龙谍影：Portable Ops	Konami	PSP

最佳硬件	
Wii	任天堂
其他入围硬件	
NDSL	任天堂
罗技G25方向盘	罗技
PS3	SCE
X360无线耳麦	Microsoft

最佳动作游戏		
战争机器	Epic Games/Microsoft	X360
其他入围作品		
孤岛危机	Crytek/EA	PC
雷神之锤大战	Splash Damage/id/Activision	PC
失落的星球	Capcom	X360
抵抗：灭绝人类	Insomniac/SCEA	PS3

最佳动作冒险游戏		
刺客信条	Ubisoft	PS3
其他入围作品		
生化奇兵	Irrational Games/2K Games	PS3/X360
战神2	SCEA	PS2
超级马里奥 银河	任天堂	Wii
塞尔达传说 含光公主	任天堂	NGC/Wii

最佳格斗游戏		
天剑	Ninja Theory/SCE	PS3
其他入围作品		
致命格斗 末日战场	Midway Games	PS2/Xbox
铁拳：暗之复苏	NBGI	PSP
VR战士5	SEGA	ARC
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Yuke's/THQ	多机种

最佳RPG		
质量效应	BioWare/Microsoft	X360
其他入围作品		
最终幻想XII	Square Enix	PS2
地狱之门：伦敦	Flagship Studios/NBGI	PC
无冬之夜2	Obsidian/Atari	PC
魔兽世界 燃烧远征	暴雪	PC

最佳赛车游戏		
疯狂卡车	任天堂	Wii
其他入围作品		
一级方程式赛车06	Studio Liverpool/SCEE	PS3
GT赛车HD	Polyphony Digital/SCE	PS3
摩托GP06	Climax/THQ	X360
无限试驾	Eden Studios/Atari	多机种

最佳模拟游戏		
孢子	EA	PC
其他入围作品		
微软飞行模拟X	Microsoft	PC
席德·梅尔的铁路	Firaxis Games/2K Games	PC
电影大亨：特技与特效	Lionhead Studios/Activision	PC
Wii交响乐团	任天堂	Wii

最佳体育游戏		
Wii Sports	任天堂	Wii
其他入围作品		
麦登NFL 07	EA	PS3/X360
麦登NFL 07	EA	Wii
NBA 2K7	Visual Concepts/2K Sports	X360
NCAA橄榄球07	EA	多机种

最佳战略游戏		
Supreme Commander	Gas Powered/THQ	PC
其他入围作品		
英雄连	Relic/THQ	PC
指环王 中土大战II	EA	X360
中世纪2 全面战争	Creative Assembly/SEGA	PC
World in Conflict	Massive Entertainment/Sierra	PC

最佳其他类游戏		
吉他英雄2	Harmonix/Red Octane	PS2
其他入围作品		
Elite Beat Agents	Inis/任天堂	NDS
Loco Roco	SCEJ	PSP
Lumines II	Q Entertainment/BVG	PSP
瓦里奥制造：随心乐	任天堂	Wii

最佳网络多人游戏		
雷神之锤大战	Splash Damage/id/Activision	PC
其他入围作品		
战地2142	DICE/EA	PC
战争机器	Epic Games/Microsoft	X360
赫格黎	Webzen	PC/X360
魔兽世界 燃烧远征	暴雪	PC

www.plumbook.cn

Capcom利润飙升，大作销量公布

硬件 Capcom 05财报公布，整体营收状况喜人

Capcom日前公布了截至2006年3月31日的财年收入情况。本财年，Capcom的游戏业务营收状况喜人，利润比2004财年飙升了91.6%，达到了6200万美元。

多数游戏发行商在次世代转型之际都会有一定的业绩下滑，而Capcom则是逆流而上，体现了强劲的发展态势。Capcom表示，业绩增长的主要原因在于多款掌机游戏的畅销，以及开拓了女性等新玩家市场。本财年最畅销的游戏包括有《生化危机4 》、《怪物猎人2 》等，不过《新鬼武者》、《Beatdown》等游戏没有达到销售预期。Capcom在美国市场的销售利润大幅降低了87.9%，销售额降低18.3%。在欧洲市场的利润降幅为89.6%，销售额增加了9.3%。Capcom位于美国Bay Area的第八开发部已经解散，位于欧洲的Capcom Eurosoft也即将被解散。

Capcom 2005财年游戏销售数据

（统计时间：2005年1月4日～2006年3月31日）

生化危机4(PS2)
日本：49万套
北美：61万套
欧洲：71万套

新鬼武者(PS2)
日本：34万套
北美：16万套
欧洲：14万套

战国BASARA(PS2)
日本：19万套
北美：8万套
欧洲：4万套

怪物猎人2(PS2)
日本：64万套

怪物猎人 携带版(PSP)
日本：61万套

洛克人EXE6(GBA)
日本：61万套

黑暗标靶(PS2/Xbox)
北美：34万套

《洛克人》系列
全球：170万套

2006财年Capcom全球销售目标：

丧尸围城(X360)：66万套
失落的星球(X360)：74万套
大神(PS2)：39万套
《洛克人》系列：91万套
战国BASARA2(PS2)：25万套(仅限日本)
逆转裁判4(NDS)：20万套(仅限日本)

2006财年Capcom预计软件销量：

PS2：33款游戏/340万套
PS3：3款游戏/15万套
PSP：21款游戏/250万套
Xbox：1款游戏/10万套
X360：6款游戏/185万套
GBA：2款游戏/30万套
NDS：10款游戏/160万套

X360《最终幻想Haeresis XIII》即将公布?

硬件 《FFXIII》对应PS3手柄新特性，系列第4部登场?

据来自美国商标专利局的消息显示，Square Enix注册了一个叫做“FINAL FANTASY HAERESIS XIII”的新商标。这可能将会是“新的水晶传说”计划的最新作，即“《最终幻想XIII》系列”的第4部作品。在Square Enix的官方网站上也对此有所暗示，其中有一句话是这么说的：“这3款游戏仅仅是‘新的水晶传说’进化的开始，更多内容将会在今后陆续公布。”

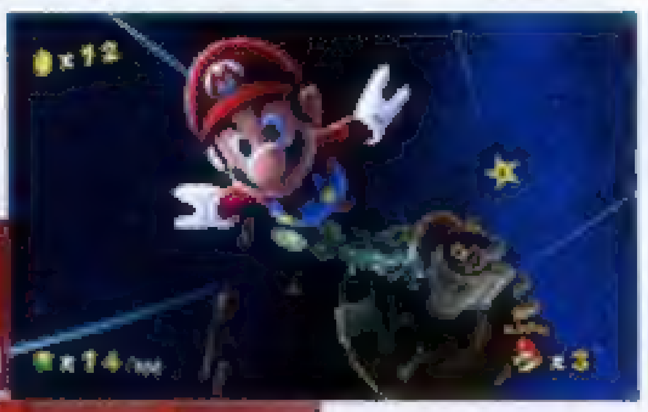
在Square Enix召开的2005财年业绩说明会上，和田洋一也表示“新的水晶传说”计划还会有新作品推出。由于之前“《最终幻想VII》补完计划”获得了成功，Square Enix将会通过制作“多方面接点”牢牢抓住消费群体，从而使得整体收益上升。和田洋一表示，《FFXIII》这种级别的庞大世界观体系只有《最终幻想》才能做到。有趣的是，最近有微软内部人士称，“新的水晶传说”计划中至少会有一部作品在X360上推出，这也印证了之前和田洋一“考虑在X360上推出《FF》”的说法。这是否意味着《最终幻想Haeresis XIII》将会是一款X360游戏呢?

作为系列的核心，《最终幻想XIII》其实是在去年E3展之后才决定由PS2转投PS3的。制作人北濑佳范近日在接受采访时透露，本作目前刚刚开始进入实际关卡的制作阶段。根据Square Enix提供的对比图，本作的实际游戏画面与CG动画已经几乎没有区别，不过Square Enix仍然会用CG动画表现即时演算不可能做出来的大场面。最有趣的是，本作还将对应PS3手柄的动作感应功能。北濑佳范表示，他的目标是实现《最终幻想X》之后，RPG领域的又一次大飞跃。

▲“新的水晶传说”计划说明图中还有3个圆形空白，是否意味着还有3款未公布游戏呢?

Wii预期价格及财年内销售目标公布

硬件 任天堂公布2005财年业绩报告，透露Wii发售目标



任天堂于5月25日公布了2005财年的业绩报告。本财年任天堂的营业额为5092.49亿日元，同比降低1.2%；营业利润为903.49亿日元，同比大幅降低19%。不过由于NDS带来的巨额利润，任天堂的运营利润同比大幅增加了10.6%，达到了1607.59亿日元；纯利润为983.78亿日元，同比增长12.5%。

在NDS上市16个月的时间里，NDS和NDSL的总出货量达到了1673万台，仅05财年的出货量就达到了1146万台，其中日本为478万台，北美为219万台，欧洲及其余国家总计为376万台。《任天狗》是任天堂最畅销的游戏，全球出货量高达655万套，《马里奥赛车DS》为422万套，《来吧！动物之森》的出货量为356万套。NDS的“触摸世纪”系列三款脑力锻炼游戏总出货量高达510万套。任天堂与第三方的NDS游戏在05财年内总出货量高达4995万套，发售至今总出货量为6044万套。05财年的NDS游戏出货量分布为：日本2152万套，北美1608万套，欧洲及世界其他国家总计为1235万套。任天堂预计NDS在06财年的硬件出货量将会达到1600万台，软件出货量将会达到7000万套。

GBA、SP、GBM的累计出货量已经达到7513万台，05财年出货量为833万台，同比狂降46%。其中GBA SP出货量为644万台，GBM为183万台。GBA游戏迄今总销量为3亿2772万套，05财年销量为5936万套，同比降低30%。不过若是加上NDS的销售额，任天堂在05财年内的掌机销售额增长了8.3%，软件增长18.5%。

家用机方面，NGC全球累计出货量为2085万台，05财年销量为235万台。NGC游戏累计销量为1亿8908万套，05财年销量3279万套。《马里奥聚会7》与《口袋妖怪XD》销量双双过百万。不过家用机业务整体销售额同比降低了41.2%，软件降低32.1%。06财年由于Wii将会上市，任天堂预计将会一举扭转家用机的业务的萎靡状态。任天堂表示Wii的售价肯定会在2.5万日元以下，预计在06财年内出货量可达600万台，游戏出货量可达1700万套。

www.plumbook.cn

SE社长掌管CESA推行游戏评级新举措

硬件 2005年日本游戏市场规模数据及新评级制度公布

▲刚刚上任的CESA会长和田洋一。

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)于5月25日召开例会，宣布进行人员变动，同时公布了2005年日本游戏市场的重要数据。

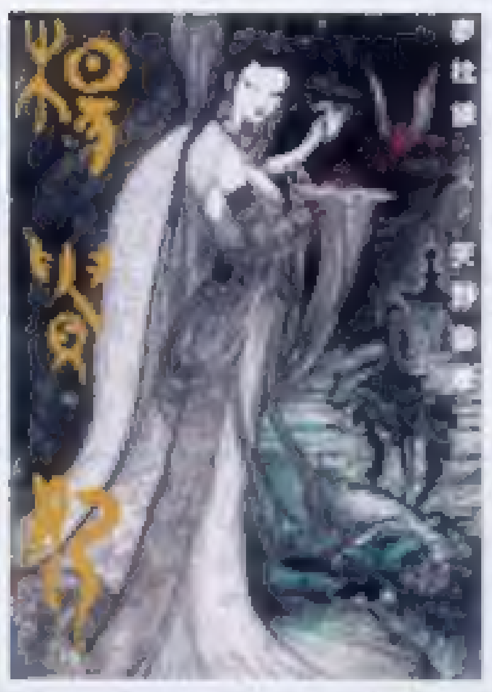
人仕变动方面，Square Enix社长、原CESA副会长和田洋一将会升任为CESA会长，Konami社长、原CESA常任理事石冢通弘升任为副会长，Koei社长小松清继续留任副会长职务。新加入的理事包括有D3 Publisher董事长伊藤裕二以及Capcom副社长迁本春弘。

根据CESA发布的数据显示，2005年日本游戏市场规模有大幅度增长。2005年日本游戏厂商的国内外游戏软硬件总销售额为13598亿日元，而2004年仅为9091亿日元。2005年日本游戏软件全球总销售额为4871亿日元，2004年为4684亿日元。其中日本国内为2343亿日元，2004年为2358亿日元。海外为2528亿日元，2004年为2327亿日元。销售额增长的主力是以掌机为代表的硬件市场。2005年日商游戏硬件的全球总销售额从2004年的4407亿日元大幅飙升至8727亿日元，其中日本国内为1642亿日元(2004年1089亿日元)，海外为7086亿日元(2004年为3318亿日元)。2005年，日本国内游戏市场规模为4965亿日元，比2004年的4361亿日元有着较大幅度的提高。其中软件市场规模为3141亿日元，2004年为3160亿日元。硬件市场规模为1824亿日元，2004年为1201亿日元。

和田洋一刚上台后不久，CESA即推行了CERO游戏评级制度的新举措。为了对暴力游戏进行更为严格的管制，CESA从5月31日起开始在日本实施这一新举措。原来的“全年龄对象”、“12岁以上对象”、“15岁以上对象”、“18岁以上对象”表示的评级系统更改为“A：全年龄对象”(黑色)、“B：12岁以上对象”(绿色)、“C：15岁以上对象”(蓝色)、“D：17岁以上对象”(黄色)、“Z：18岁以上对象”(红色)。这一新制度是借鉴了美国的ESRB制度，对成人向游戏进行了更为严格的分类与控制。Z级游戏必须摆放在1.5米以上的柜台中进行单独陈列，商店内禁止设置此类游戏的试玩机，并且便利店不允许销售此类游戏。CESA对148款游戏进行了重新评级审核，共有14款游戏被定为Z级。

新闻短波

天野喜孝画《杨贵妃》



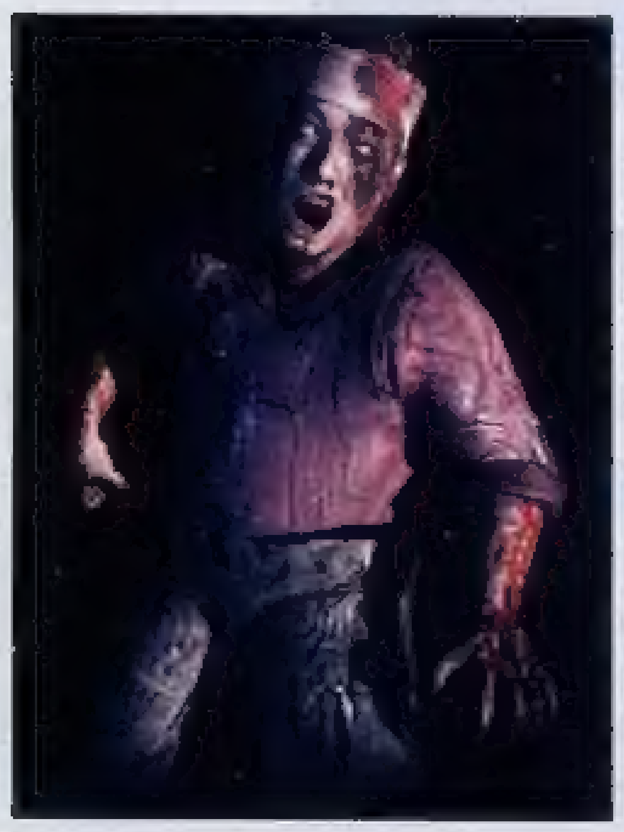
由《最终幻想》画师天野喜孝与畅销书作者梦枕獏共同创作的画集《杨贵妃》于5月31日发售，该书售价为2500日元。本书是《周刊ASCII》中连载的插画的合订本，据说是因为天野喜孝与梦枕獏在一起探讨陶艺时，在饭店菜单中看到杨贵妃所喜爱的荔枝而受到启发。

卤素灯影响 Wii 信号接收

据网上流传的任天堂的一份促销材料显示，卤素灯会对Wii的信号接收造成干扰。卤素灯可发出强而冷的光线，使得物体的颜色更光彩夺目，因而常用于商店和家庭装潢修饰，一般不用于照明。

印度版 X360

印度微软宣布将于光明节期间(10月21日)在印度推出X360。印度光明节是各公司向员工发放奖品的节日，微软的目标是使X360成为热门奖品。据调查，在印度约有160万名玩家，每天平均游戏时间为2小时以上。微软将会在新德里等主要都市设立1200多个零售点，并且与当地的第三方开发商合作。



PS3 版《死魂曲 3》

据报道，SCE的恐怖冒险游戏《死魂曲3》目前已经在开发中，对应平台为PS3。目前网上还流传着一张本作的游戏画面，不过并未得到官方确认。

PS3 多款游戏延期

SCEE首席执行官David Reeves日前透露，多款预定与PS3同步推出的游戏将会延期到2007年发售，包括：《天剑》、《F1 06》和《机车风暴》等。

X360《真名法典 2》开发中

微软游戏制作室于5月24日表示，韩国Softmax目前正在开发X360版《真名法典2》(暂名)，预计将于2007年发售。微软游戏制作室总经理Shane Kim表示，今后预计将与15家以上的韩国游戏开发公司合作开发X360游戏。Softmax与Banpresto合作推出的《真名法典》发售于2004年11月11日，销量超过20万套。

黑色及咖啡色 NDSL

任天堂宣布欧版NDSL将于6月23日发售，定价为149.99欧元/99.99英镑。欧版NDSL首发将提供黑色和陶瓷白两种颜色，宣传资料中还有一款咖啡色的新版本。目前NDS在欧洲的销量已经超过400万台。

美国任天堂高层变动

美国任天堂宣布，原公司总裁君岛将会晋升为新设立的董事会主席兼CEO职位，而新任总裁则是在历届任天堂E3展前发布会中大出风头的原市场部副总裁雷吉(Reggie Fils-Aime)。雷吉曾经在VH1、宝洁、必胜客等公司担任要职，于2003年12月加入美国任天堂。

《光环》电影版延期

根据著名电影网站IMDB的消息显示，《光环》电影版的上映时间将会从原定的2007年夏季延期到2008年。这意味着电影版将肯定无法与游戏版《光环3》同期推出。

Sega Sammy 次世代全线出击

Sega Sammy近日宣布其2005财年业绩再创新高，销售额达到了5532亿日元，营业利润为1191亿日元。2006财年，Sega Sammy将会推出38款次世代游戏，分别为：Wii游戏7款，预计销量102万套；PS3游戏17款，预计销量287万套；X360游戏14款，预计销量183万套。

美国游戏市场反弹

美国NPD Funworld发布的数据显示，今年4月份，美国游戏市场销售额比去年同期增加了16%，达到了6.99亿美元，X360由于产能问题得到解决，该月的销售额增加了54%，销量为29.5万台，成为当月最畅销的主机。X360的软硬件销售比例也达到了4.5:1。同月PS2销量为20.7万台，Xbox为3.9万台，NGC为3.8万台。

《半条命 2》X360 版

据美国知名游戏零售商EB Games的消息显示，《半条命2》的X360版将于2007年2月发售，售价为59.99美元。目前官方并未对此进行确认。

旧款 NDS 停产

根据日本游戏零售商方面的消息显示，旧款NDS目前已经停产，并且仓库中的存货也不多。今后推出的将全部为NDSL，并且夏季会有两款最新颜色推出。目前任天堂并未有正式的停产声明。

PS3 新功能

SCE软件平台经理川西泉在接受记者采访时表示，PS3将会有很多周边设备，玩家可以将PS3改造成自己喜欢的样子。此外，PS3可能将会具备数码影像录制功能，玩家或许可以用PS3来录制电视节目。

鬼才饭野贤治

据报道，经常口出狂言的著名制作人饭野贤治目前已经成立了新游戏制作室“From Yellow to Orange”，目前正在开发一款新作。饭野贤治透露，这可能会是一款Wii游戏。饭野贤治之前的代表作是“《D之食卓》系列”。

游戏宗师

中国移动用户
发送TPA
到8002605

中国联通用户
发送YXD＃605
到9002605

无须天天挂在网上游览各大新闻网站，不用苦苦等待游戏杂志的到来——加入游戏宗师(原UCG短信新闻)你就能每天收到小编们为您精心挑选的1～2条猛料新闻。(6月包月)

由于平台更换的关系，原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订

www.plumbook.cn

TGS06欢庆十周年迎接新时代

硬件 TGS06主题：“新兴奋、新感动、新时代”

CESA日前公布了今年东京游戏展的主题——“新兴奋、新感动、新时代”。

今年是东京游戏展的十周年，同时也是次世代主机全面上市的一年，CESA希望能够在这样的新时代里为玩家带来新的兴奋和感动。TGS06的举办时间为今年9月22日～24日，本届目标是观众16万人以上，参展单位140家以上。

虽然在今年的E3展上，人们对于次世代主机大多数关心的问题都已经得到解答，不过还是有很多大作缺席，例如Capcom的《鬼泣4》和《生化危机5》。Capcom方面日前表示，之所以没有在E3上展出，是因为他们正在为TGS准备这两款游戏的试玩版。Namco Bandai Games的《铁拳6》和《山脊赛车7》实际表现如何预计也将会在TGS上揭晓。此外，由于TGS的举办时间接近年末商战，而今年的年末商战是三大次世代主机全面拉开战局，因此必然会出现大批大作龙争虎斗的火爆局面，TGS作为其前哨站必然会精彩无限。我们届时也将会为读者朋友带来最全面、最丰富的TGS报道。

PS3高价位将在业内引发灾难性后果？

硬件 业界分析家质疑PS3高价位将对业界造成负面效应

知名研究机构DFC最近发布的研究报告显示，PS3的高价策略将可能在业内引发灾难性后果。

DFC的分析家认为，经过20多年的发展，游戏玩家已经适应了相对低廉的主机售价，而PS3高达599美元的售价(60GB版本)已经突破大多数普通玩家的心理底线，将很有可能导致整个游戏产业玩家群的流失。PS3的一个重要成本构成是蓝光光驱，因此数码和影音产品发烧友是索尼的重要目标客户，然而对于第三方游戏软件发行商而言，这部分主机购买者显然并非他们的目标受众。这种从游戏市场借力助推影音播放器市场的策略将很可能导致游戏市场规模缩小的恶劣结果。

游戏机价格一向比美国和日本高的欧洲市场将可能遭到最大的冲击。SCE英国分公司的Ray Maguire在接受《MCV》杂志采访时表示，英国版PS3(60GB版本)的售价可能将会高达425英镑，相当于800美元，比起欧版的599欧元定价高了10英镑。并且Ray表示20GB版本的PS3可能不会在英国推出。分析家认为，这种“脱离实际”的高价位很难实现大规模普及，广大第三方厂商也对此大为不满。任天堂社长岩田聪在接受采访时表示：“我想这样的价格对于任何想买的人而言都太高了。我跟很多业内的朋友说起这个时，他们也都是这么觉得。”

不过索尼仍然对PS3充满信心。SCE英国总裁David Reeves接受采访时说：“PS3发售前6个月的销量不成问题，关键是获得核心玩家的支持。”Reeves认为，PlayStation的品牌形象足够强大，就算一款游戏都没有，消费者仍然会购买PS3。Ray表示，虽然425英镑的价位很多人会觉得不满，不过它至少比蓝光播放器便宜，更何况还有强大的游戏功能。

流言板

Wii多种新功能？

挪威Opera通信与网络技术公司的老总Scott Hedrick表示，他们正打算利用Wii的控制器带给玩家全新的上网体验。Opera开发的NDS网络浏览器即将于夏季推出，而Wii的浏览器可能实现动作模拟操作功能。更加令人惊奇的是，Wii的功能可能还不止是E3公布的那些。任天堂最近注册了一个新域名：wiikaraoke.com。据猜测，Wii的手柄可能会添加麦克风功能，让玩家不仅可以用来唱卡拉OK，还可以在多种游戏中进行语音操作，就像NDS一样。此外，还有业内人士猜测Wii的手柄可能会内置无线网络功能，通过将主机接入网络实现VoIP功能，用户可以把控制器当电话用。由于这些功能的实现原理都很简单，并且非常实用。任天堂也曾表示Wii可能还会有其他功能，因此其可信度还是相当高的。

可信度 ★★★☆☆

盖茨确认微软掌机？

比尔·盖茨在参加《华尔街日报》举办的“D4会议”时回应了流传甚广的“微软掌机”传闻。盖茨说：“我们目前正在研究以多种方式为该市场(掌机)带来更多变化。”此前不久，德州研究机构Diffusion Group在其研究报告《掌机的未来：分析与预测》中预测，微软的掌机将于2007年末或者2008年初发售。更早之前也有报道称，X360设计者J Allard正在开发微软掌机。看来到2007年底，掌机市场或许也将出现三足鼎立的局面。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

SE收入暴增 68.5%

Square Enix日前宣布其2005财年销售收入达到了1245亿日元，比04财年的739亿日元暴增了68.5%。由于有《最终幻想XII》、《王国之心2》等大作坐镇，Square Enix的净利润达到了171亿日元。不过2006财年由于FF、DQ和KH这三大系列可能都不会推出新作，因此销售额预计只有530亿日元，净利润为55亿日元。

月销量 260万套

Eidos宣布，《古墓丽影：传奇》在发售不到一个月的时间里销量突破了260万套，成为系列历史上销售最快的一作，从而彻底摆脱了因《古墓丽影：黑暗天使》的惨败而留下的阴影，并且证明了水晶动力制作室的实力。去年刚并购Eidos的SCI表示，本财年他们准备了19款新作，是上一财年的两倍。

多机种 PS2/Xbox　正义事业　AVG

Just Cause　Eidos　美版　2006年秋

《GTA》式的游戏方式，更多的特技动作

▲本作拥有电影式的特技动作

故事在名为San Esperito的大岛屿上发生，该岛屿位于南美州，岛上的腐败政府暗地里储藏了大规模杀伤性武器，还打算发动一场政变。玩家将化身为中央情报局特工Rico Rodriguez执行秘密任务，解除国家危机。《正义事业》的游戏画面不禁让人想起《GTA》，只是这次的主角不是黑社会，而是特工。事实上这款游戏的确与《GTA》十分相似：较高的自由度、以完成任务的方式推动剧情发展、可以驾驶各种交通工具，但《正义事业》会有许多令人目不暇接的特技动作。对于游戏主角Rico来说，跳伞是家常便饭，绳枪更是他的常用装备。在游戏中我们可以驾驶飞机利用降落伞空投到任务地点，也可以用绳枪连接各种交通工具并用降落伞进行滑翔。　[文：多边形]

▲我们可以驾驶超音速战机

▲降落伞＋绳枪＝本作一大特色

PSP　到哪里都在一起 一起去学校吧！　ETC

どこでもいっしょ レッツ学校！　SCE　日版　预定2006年6月15日

与多罗一起到学校体验学习的快乐吧！

谈到SCE的明星角色，大家想到的一定是那只可爱的猫型生物——井上多罗。现在井上多罗将在PSP上带我们一起去看看它的学校生活！这款《一起去学校吧！》是“《到哪里都在一起》系列”的最新作，本作的舞台当然是学校了，在这里我们不仅可以与多罗一起共同学习还能与它参加学校的各种活动，比如体育祭、暑假等，而且通过无线通信传输机能还能当“一日老师”哦。当然，除了这些以外还可以去教师办公室打听教师与校长的秘密，在职员室和校长室里可以查看到教的词汇，而且还能看每天在教学时所拍下的照片，并且在校长室中还有对应EZweb的房间，这样就可以把自己的东西传到手机上去了。另外，为了纪念7月13日发售的《百万猴君》，在学校里还会出现比波猴，看来这款游戏是越来越热闹了。　[文：邪魔天使]

▲学校的生活丰富多彩，看，我们的多罗要踢足球了。

▲在体育祭上的时候还可以参加拉拉队；这身打扮真可爱。

PSP　罪恶装备 审判　ACT

GUILTY GEAR JUDGMENT　Arcsystem　日版　预定2006年8月

说起《罪恶装备》，现在大家应该对这款游戏有所了解了吧，随着《SLASH》的推出，想必很多玩家都在闭关苦练吧。现在又有一款《罪恶装备》出现了，它就是这款PSP上的《罪恶装备 审判》。

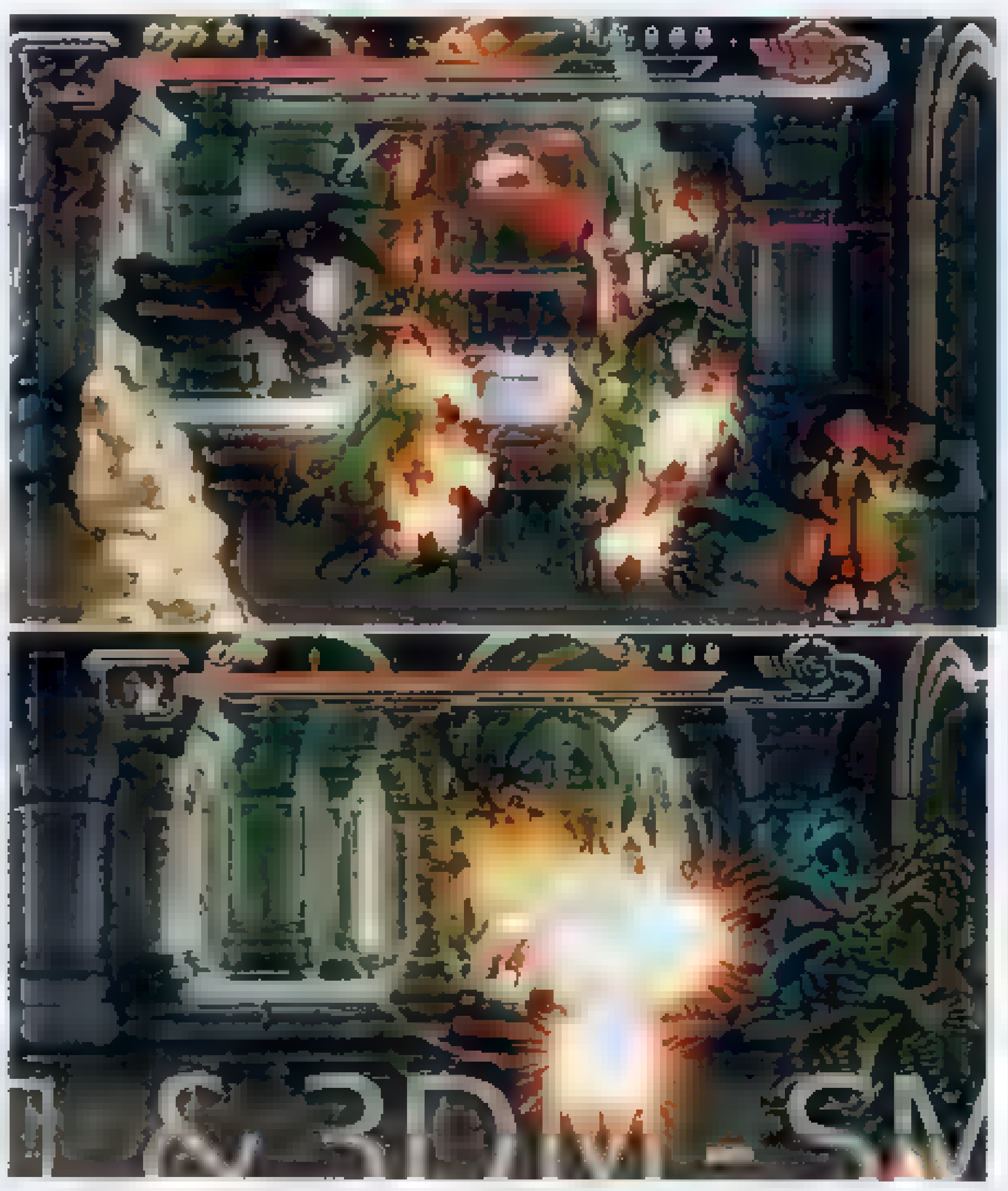
▲与同伴的协力一定非常爽！

其实早在4月这款游戏已经在美国发卖，但对于国内玩家而言知道它的情况实在太少。首先我们要明白的是这是一款横板的2D过关游戏，并不是格斗类型，如果对该系列比较熟悉的玩家应该记得《ISUKA》中的那个横板过关的迷你游戏，而这款《审判》则可以看成它的单独版本。当然，如果只是把一个迷你游戏独立出来做个游戏那显然吸引不了玩家，而本着Arcsystem精益求精的精神，也不允许自己做一个滥竽充数的烂作。目前游戏公布的情报并不多，但从这些有限的情报中挖掘情报也是一种乐趣。

地狱还是天堂？将由你自己选择！

本作与PSP上的《罪恶装备 #Reloaded》一样采用简略输入指令的方式，让必杀的出招更为简洁，以适应横板动作游戏的激烈战斗。故事方面游戏的一开始的动画中就向我们展现了一个神秘的孤岛和一群异形的怪物，为了保护这座岛屿以及打败那些异形，我们的主人公们开始了战斗。（说实话这剧情实在是……）

游戏中现在已知的模式有2个，一个是故事模式，故事模式中每个角色都有一个剧本，所以想看完所有剧本那就要将所有角色通关；另一个是生存模式，与许多游戏的生存模式一样，该模式就是不停地打倒出现的敌人。而故事模式可以通观通信进行协力游戏的，所以很适合找一个朋友一起来玩。游戏中角色的动作都忠实还原了街机版，无论是出招还是超杀，都与街机版一样，而在连技方面本作依旧保留了许多原作的要素，只要连打按键或者按特定顺序按键就能形成连续技。至于取消以及爆气弹开敌人的系统也会有，而且弹开敌人还能恢复体力哦。另外，本作还会有原创角色登场。[文：邪魔天使]



▲使用BURST爆气后不仅可以弹开敌人还能恢复自己的体力。

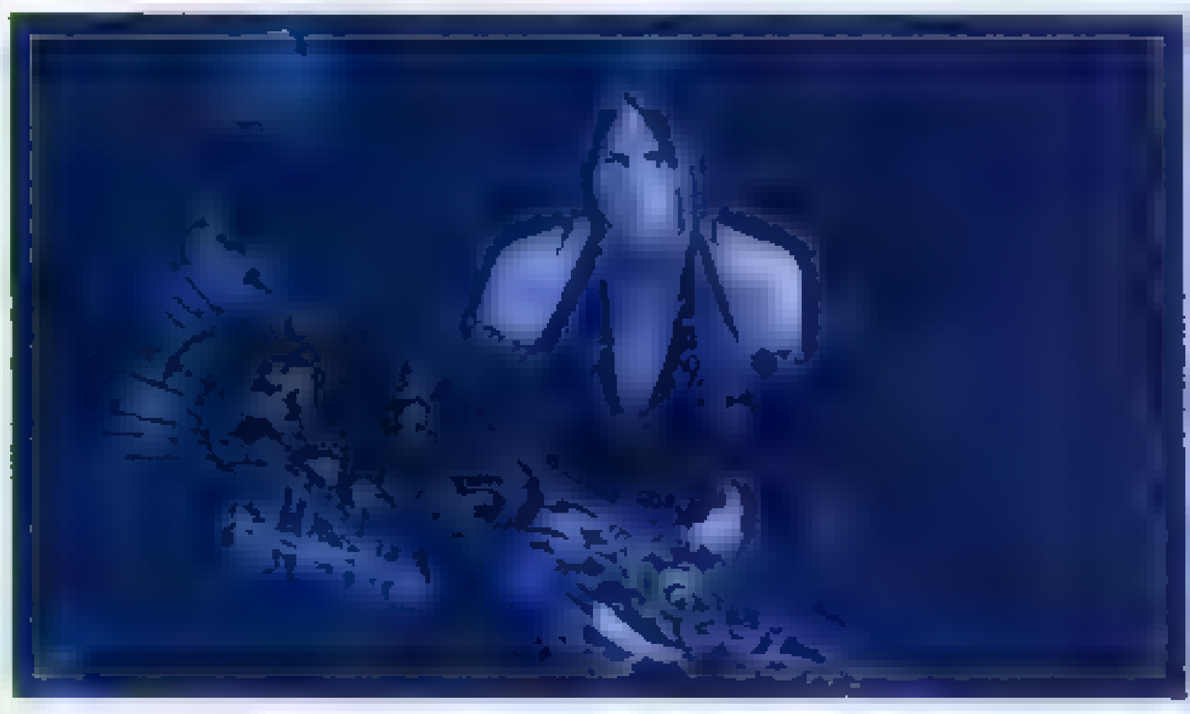
X360 灵弹魔女 A·AVG

背负着禁忌过去的艾丽西娅，为了偿还以往所犯下的罪孽在世界即将毁灭的前夕降临在人们的面前。对于人们来说，这华丽冷艳的黑衣魔女是天使还是恶魔？处于崩坏边缘的世界、面临灭绝危机的人类、残忍嗜血的恶魔、悄然出现的魔女……“FF之父”坂口博信离开SE建立的AQ INTERACTIVE公司的这款X360游戏充满了幻想风格的末世感。游戏中玩家将扮演为了赎罪而被派往人间的魔女艾丽西娅，是用手中的灵枪以及自身的魔法与突然出现、即将毁灭世界的“恶魔”以及其手下“亡灵”战斗。本次就先为大家介绍游戏的故事背景以及女主角艾丽西娅的战斗方式。

从天而降、身着黑衣与恶魔战斗的艾丽西娅，使用的武器是比她的身体还要大的扫把形灵枪。而作为魔女，艾丽西娅还能够通过将恶魔和怪物的魂作为祭品获得各种强大的魔法。她的出现没有任何征兆，也没有人知道她为什么要与恶魔战斗，是为了正义？是为了野心？还是仅仅只为了满足自己身为魔女对魔法与力量无止境的欲望？

艾丽西娅主要使用的武器是一个枪型的杖——铳杖，吸收恶魔之魂做为子弹的巨大扫把形灵枪。在游戏中玩家与敌人相遇后如果选择使用铳杖战斗便会进入“射击模式”，只要将准星对准目标就可以扣住扳机痛快地扫射了！当然，除了使用“物理”性质的灵枪攻击外，拥有魔女之力的艾丽西娅还能够使用威力惊人、效果华丽的魔法。目前已知的魔法有龙卷风、闪电、乌鸦群以及玫瑰炼狱等。龙卷风可以将包括恶魔在内的所有物体卷至空中，威力巨大；饥饿的乌鸦群能在瞬间将大批敌人食尽；而她所投出的玫瑰所产生的巨大针刺可将敌人刺穿并追加火焰攻击。 [文：十六夜]

相信别人，不如相信自己！



▲我们的主人公艾丽西娅非常美艳冷酷。

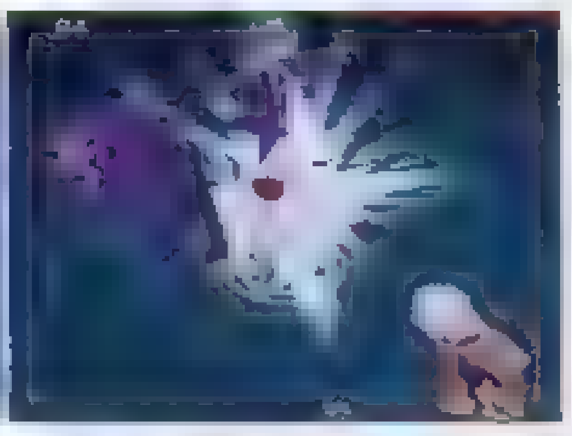
▲魔法咏唱之轮，我们可以在上面看到各种属性的魔法。

▲乌克思威尔·库加是抵抗组织的领导者，正义感强、热血、幽默。

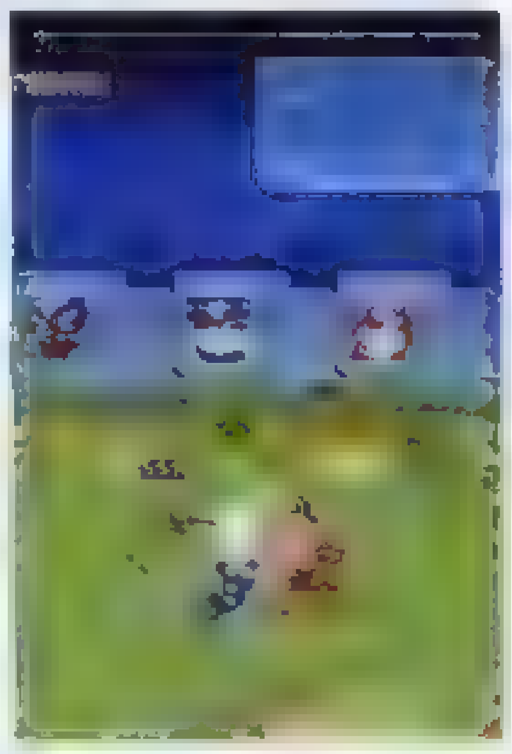
NDS 风雨传说 RPG

让灵魂觉醒的RPG

▲在菜单中将兽人化设置在快捷键上。



▲战斗时使用兽人化的能力会有特别的演出。



《风雨传说》的延期不得不说是一个遗憾，但相信当它正式发售的时候摆在玩家面前的是一款真正的好游戏。“对存在”一直是这个系列永恒的关键词，而本作中显然就是兽人与人类。现在我们知道了，我们的主角凯乌斯与同伴弗雷斯特都是兽人，而他们是可以在战斗中进行兽化变身的，这也是这款游戏的新系统——兽人化。主人公凯乌斯一开始并不能兽人化，但在特定的情节后就会获得这项能力。兽人化需要消耗TP，能在战斗中发挥强大的作用。在战斗中可以将兽人化这个能力设置在快捷键上或是打开菜单进行选择，一场战斗结束后就会恢复到人型的状态。 [文：邪魔天使]

PS2 校园迷糊大王二学期 AVG

スクールランブル二学期 | Marvelous Interactive | 日版 | 2006年7月20日

天满、八云邀你一同过暑假！

《校园迷糊大王》最早连载于《周刊少年マガジン》，彻底的搞笑风格使其人气一路飚升，不仅动画已经出到了第二季，而且即将在下个月推出第二款PS2游戏。

与前作不同，新作的舞台转到了夏季的海边。冢本天满等人应茶道部的要请参加了假期组织的合宿活动。在享受了海水浴以及烟花大会后，晶意外地获得了一张标有奇怪符号的地图。按照这张“藏宝图”探险的众人最后来到了一所只有在恐怖片中才会看到的洋馆……

本作一共会分为五章，且类型与前作一样是AVG。然而新作最大的亮点就是增加了“转换视点”的系统。所谓“转换视点”，其实指的是在每章开始前玩家要在众人中选择自己所要扮演的角色，以这名角色的视点来体验故事。另外，玩家在前一章扮演的角色所做的决定将会影响到以后故事的发展，可以说整个故事的情节将会由玩家自己来决定。 [文：十六夜]

▲希望这不要再是幻想了。

▲搞笑自然是少不了。

新的水晶传说

文 邪魔天使

FF系列新作大特辑

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

最终幻想 XIII	Square Enix	RPG
PS3 FINAL FANTASY XIII	发售日未定	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

FABULA NOVA CRYSTALLIS，拉丁语中的含义为“新的水晶传说”，这就是本次E3上Square Enix(以下简称SE)公布的新的《最终幻想》(以下简称《FF》)计划的名称。让人惊讶的是这次的系列正统作品《FF X III》公布得如此之早实在出乎众人的意料，而且有CG、有即时演算、有战斗，给人的感觉就是这段《FF X III》的影像并不是匆忙拼凑的玩意儿，而是货真价实的真货。并且这一次SE公布如此多的《FF》也让人大[illegible]一惊，不禁让人感[illegible]世[illegible]已经来临，你的钱包是否准备好了足够的钞票？

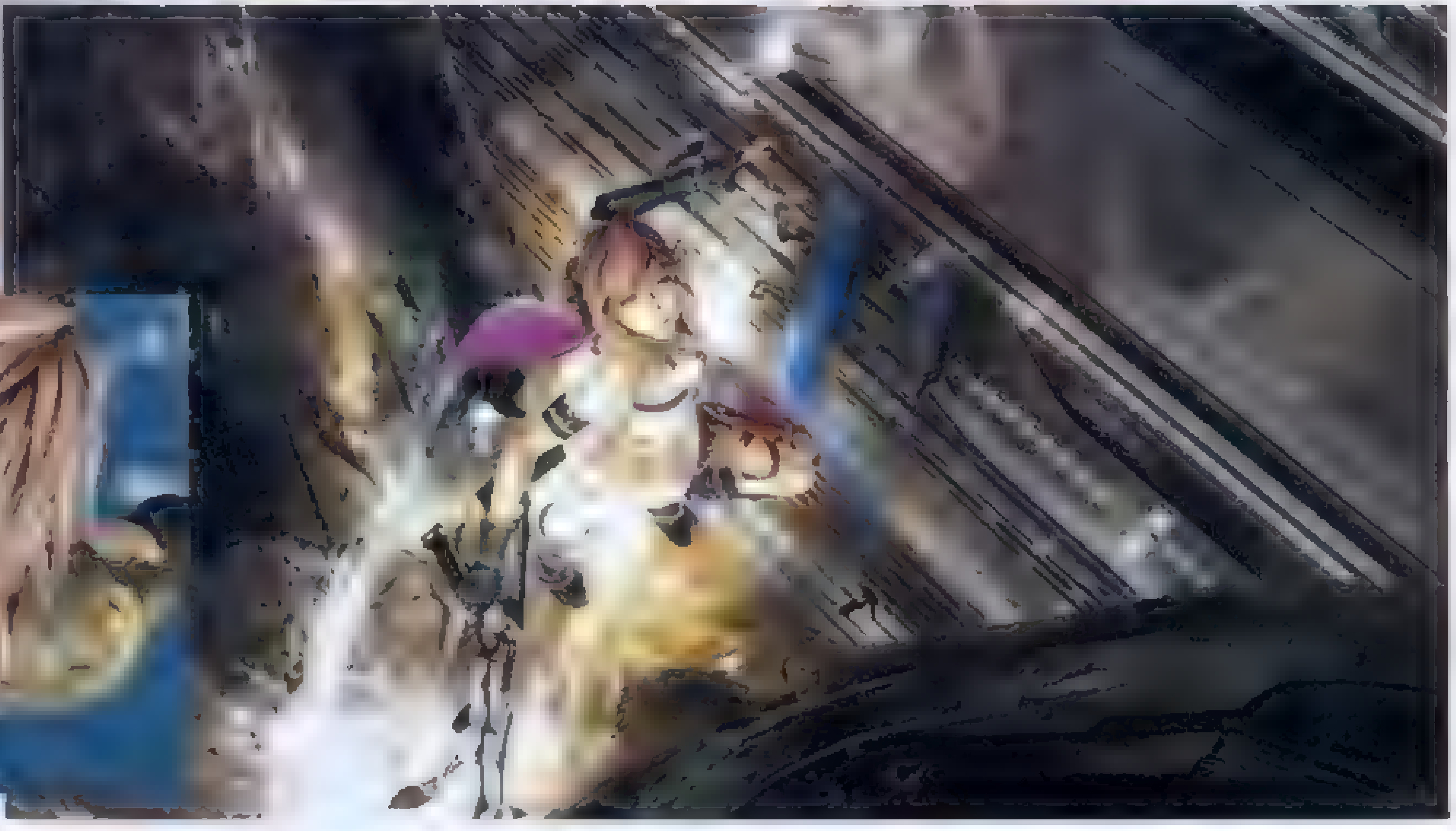
©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
TITLE DESIGN TETSUYA NOMURA

由水晶所指引的遥远未来的故事

女性主人公

冷漠的青色眼眸中流露出来的是一股坚定的神情，粉金色的头发随意地搭在额前，紧身的劲装勾勒出来的并不是前凸后翘但却精致的身材，手中举起的那支枪让你知道了一点——这并不是一名容易驯服的女人。

曾几何时女性开始在游戏中崭露头角，性感、妩媚、致命的吸引力……这些是她们不同于男人的优势。《FF》的女主人公(请注意，不是女主角)不多，算下来也就《FFⅥ》的蒂娜和《FFⅩ-2》中的尤娜，虽然她们都很坚强，但却不强势，但《FFⅩⅢ》的这位小姐可不同，一出场就让人为之动容；也对她惊叹不已。敏捷的身手、帅气的动作、冷酷的表情，不禁让人感叹——“酷女时代”已经来临！



拥有高度发达文明的未来世界

▲演示影像中最让人肾上腺素激增的场景，飞驰列车的爆炸、女主人公手持双枪的帅气出场、令人惊叹的精美背景，每次《FF》的出现都如此震撼。

“这是一个由水晶所引导的，魔法与科技相融合的进化的未来世界。”导演鸟山求很明确地告诉了我们《FFⅩⅢ》的背景，剑与魔法，这是曾经的《FF》所包含的主要的内容，但随着时间的推移，剑与科技已经逐渐取代了原先的这一设定。从《FFⅥ》开始，之后的《FF》的科技味、未来味也越来越重，到了这次的《FFⅩⅢ》，甚至让人感觉科技的成分已经完全压倒了魔法。飞驰的列车、穿着奇怪盔甲手持机枪的士兵、充满了未来感的建筑物……这些东西无疑是在告诉我们：这是一个全新的《FF》，大家的观念将会在这一作中得到完全的改变。

◀女主人公身上的青光实则是她启动重力控制装置时所产生的，如此一来她就可以轻松地做到翻腾、跳跃，甚至在有重力的情况下还能倒过身体进行射击。

优美的自然风光

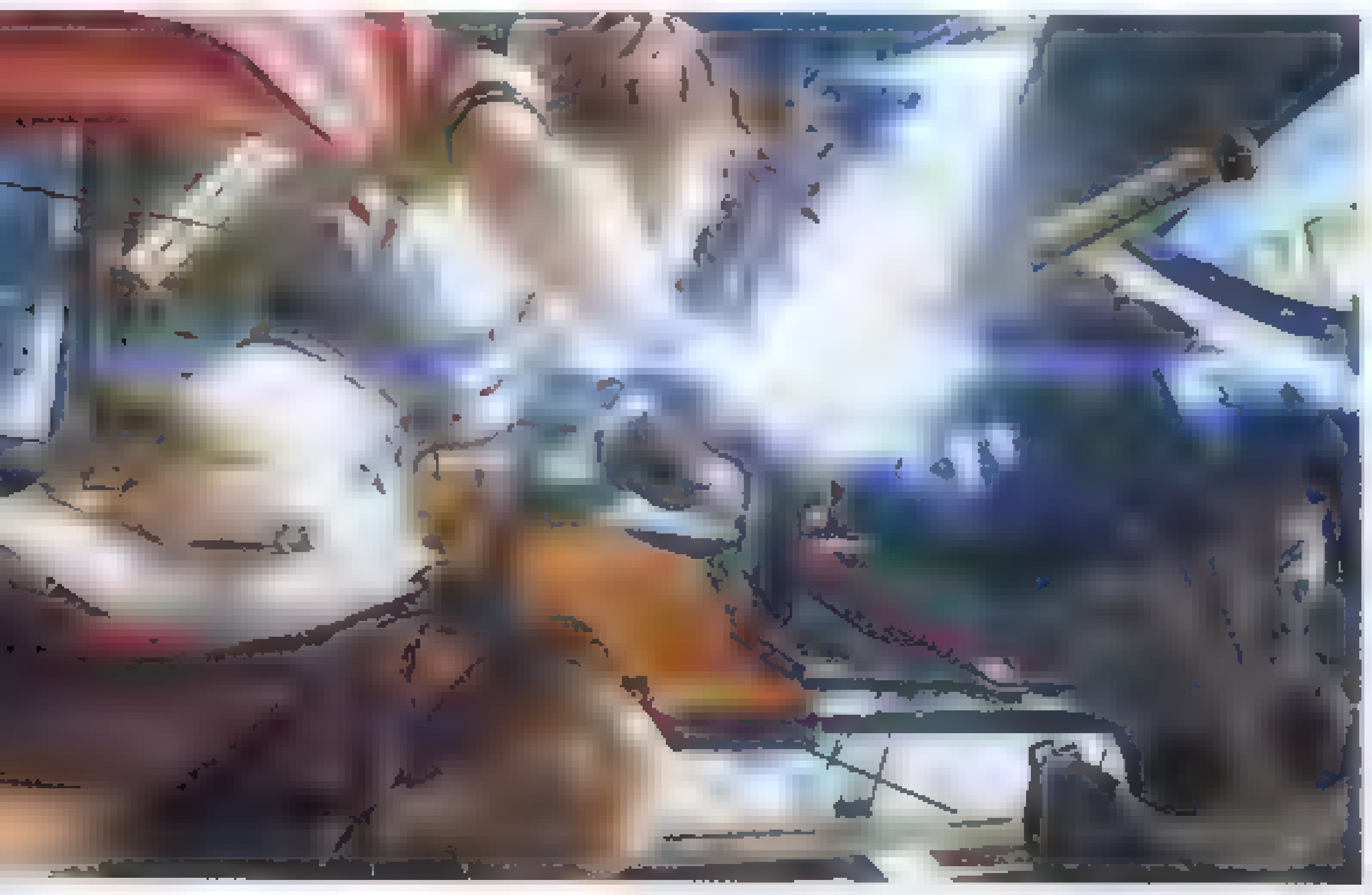
虽然《FF X Ⅲ》的世界充满了金属感，但它优美的自然风光我们也不要错过。看，在这个充满了绿色的森林中我们能见到参天的大树、盛开的鲜花、岩石上的青苔、美丽的瀑布，树叶的空隙间漏下的阳光洒在女主人公身上，一切都可以以假乱真。

美丽而激烈的战斗

《FF》每一作的战斗都会发生一些改变，而自《FF Ⅳ》开创了ATB战斗系统后，《FF》的战斗几乎每一作都有一个巨大的变化——4代首次出现的ATB槽、5代的水晶转职、6代的魔石、7代的魔石连接以及之后作品都继承下来的个人必杀技、8代的抽取、10代的CTB战斗系统、12代的ADB战斗系统，这些都让人看到《FF》每一代都是在不停地探索，试图给玩家带来新的感受。从E3上展示的影像里我们可以看到《FF X Ⅲ》的战斗是极具速度感的，而且从打斗的动作来看如果不说它是《FF》，肯定很多人都觉得它是动作游戏呢。战斗中主人公的动作极为丰富，而她使用的也是系列惯有的武器加魔法的方式。

远近两用型的武器

主人公所使用的武器是可以变形的，能够在枪与剑之间自由地变换。在战斗中，根据对手以及战况，大家需要灵活地在两个形态之间互相转换。请大家注意画面下方左边动作条的多个指令中我们可以看到"攻击(ATTACK)"和"射击(SHOOT)"两种指令，这两种指令决定了武器形态的变换。



未来世界的魔法

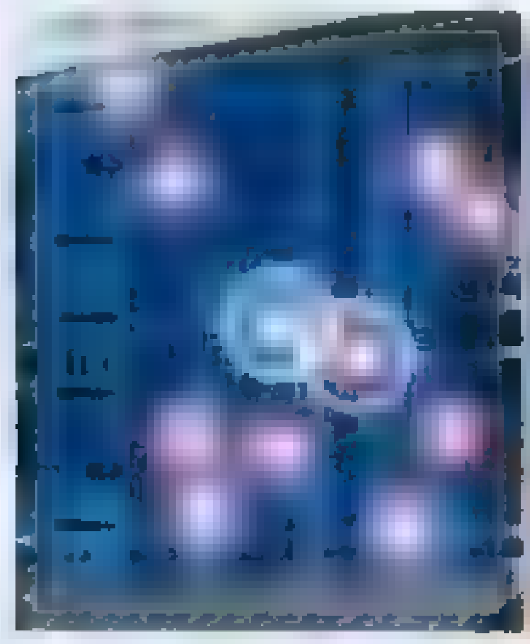
之前说过，《FF X Ⅲ》的世界是一个魔法与科技相融合的世界，在战斗中魔法自然是必不可少的，在行动选项中我们可以看到火、冰、雷等我们熟悉的字样，但系列惯有的"MP"这个数值却不翼而飞，取而代之的是一根名为"ATB COST"的槽。

▲在魔法发动的画面中我们可以看到屏幕中央出现了"CHAIN"这个词，不难想像这定是打到敌人后形成的连续击倒敌人的连锁数值，在《FF XII》里这与打倒敌人后获得的道具质量、数量有关，不知道它在《FF X Ⅲ》会有怎样的作用。

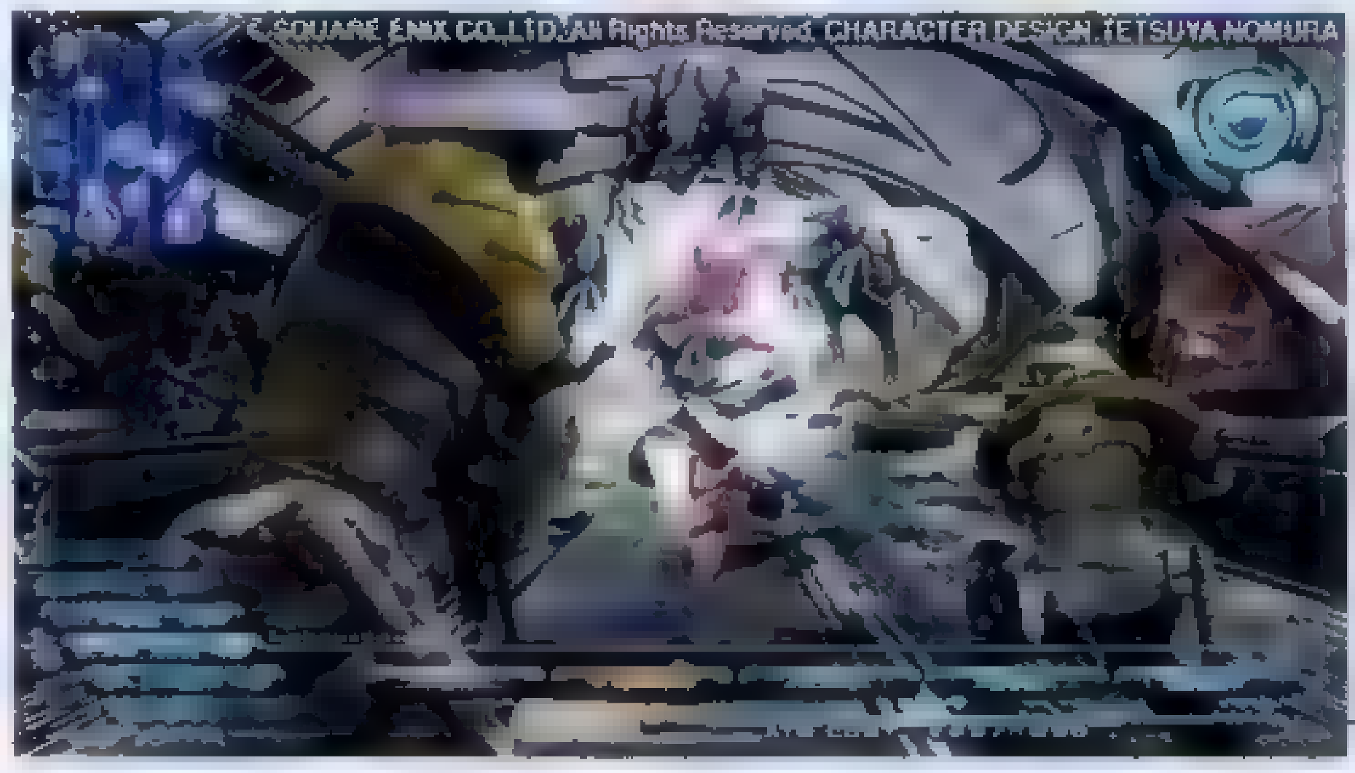
进化的战斗系统带来的冲击

位置显示雷达

请大家注意画面左上方的那个图(如下图所示)，很显然，这是该区域的一个缩略地图，地图中央那个青色的亮点代表的是主人公，而周围紫色的亮点则是敌人，从这么多亮点来看，本作中战斗时会出现数量众多的敌人，而遇敌方式是否与《FF XII》一样不切入战斗画面我们不得而知，但从目前的情况来看可能性相当高。图中带光圈的紫色亮点代表被攻击的敌人，那么从另一张图中主人公使用范围技能可以看出，有若干个敌人被击中。



然后让我们来看看画面右上方那个圆型的槽，在这个槽上面我们可以看到一个数字，这个数字在战斗中会发生变化，当超过一定数值或者满足一定条件后就会进入“OVERCLOCK”状态。在电脑用语中，OVERCLOCK的意思是提高处理速度，而在《FF X III》里，当处于这个状态后时间的流逝就会变慢，除了自己，周围人的动作也会变慢，这就很像许多欧美动作游戏中的“子弹时间”的概念一样。不过OVERCLOCK带有负面的效果，会给使用对象带来危险，所以在使用时要慎重。



OVERCLOCK

ATB COST

在画面下方的指令栏中我们可以看到”“ATB COST”的字样并且还有一个数值，而在左方的一排选项中有攻击、各种魔法的选项，而这些选项后都有一个数值，看到这里我们大致可以猜测到这些选项都对应一个COST值，而使用这些技能都会消费相应的ATB COST值，而图中的5个特殊方框则可能是选中的技能，然后攻击时按照选择的顺序进行攻击。在左边的技能选项中比较引人注意的就是“V STRIKE”和“AERIAL”，前者的解释为“将一名敌人打浮空”，那么看来可以用“AERIAL”来进行追击了。不过最让人在意的还是是否能在这些连技中融入必杀技，我们可以想像在用普通技攻击后最后再接一个华丽的必杀，这样肯定会让游戏的爽快度满点！

▼ 从公布的影像里我们可以看到这一代《FF》的动感是很强的，在对抗性方面也强于前几作。

在拉丁语中"Versus"是改变面对的方向的意思，而《FF Versus XIII》的制作人野村哲也也说过，这是一款相对于《FF XIII》的作品。本作的影像部分是由《FF VII AC》的制作小组制作，而游戏部分则是由《王国之心II》的制作小组来负责，而游戏本身是一款动作要素很强的游戏。相信在PS3上这款带有强烈个性与浓厚的黑暗气氛的《FF》会给我们带来新的冲击。

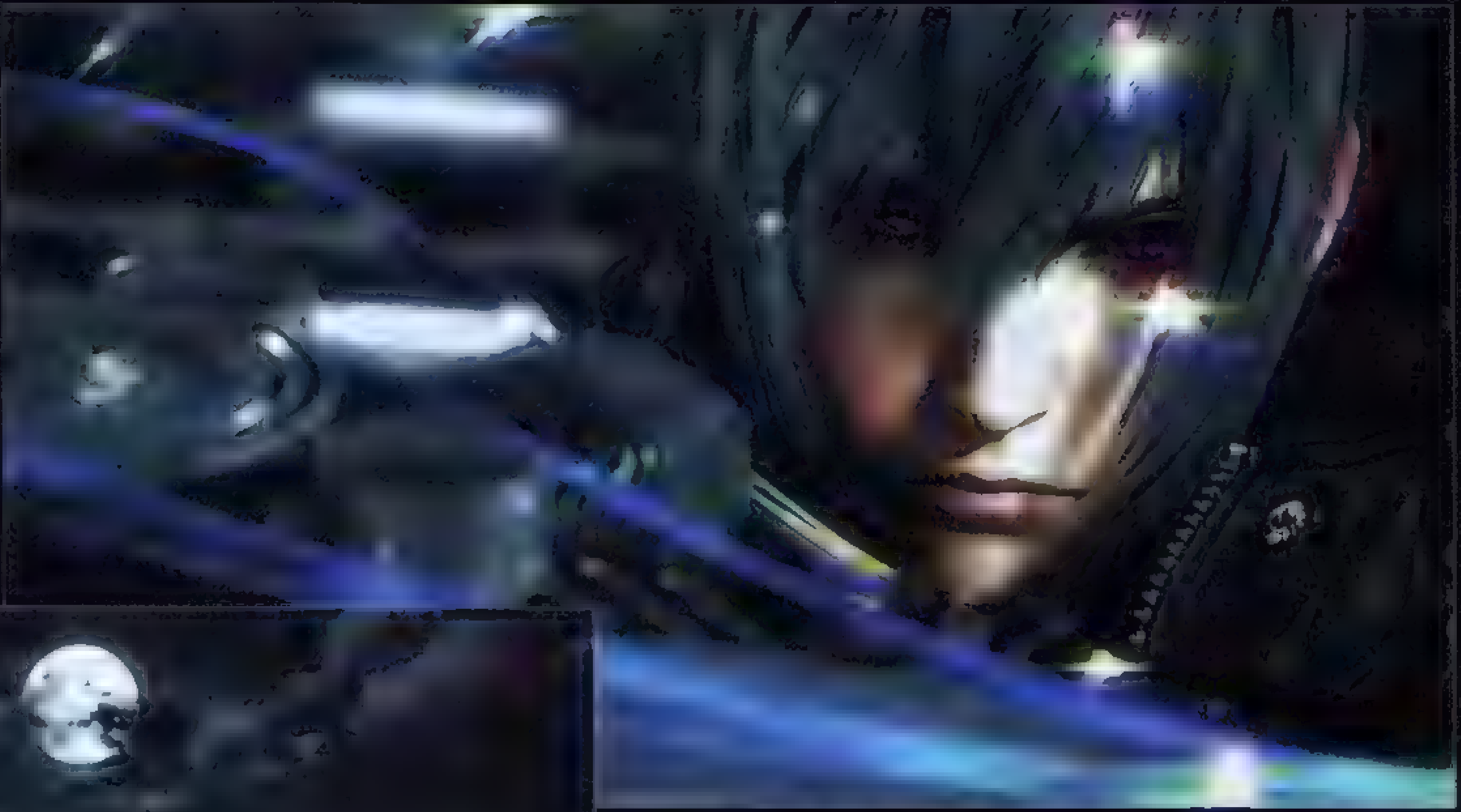
PS3	最终幻想 Versus XIII	Square Enix	RPG
	FINAL FANTASY Versus XIII	发售日未定	日版
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	对应周边未定		

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
TITLE DESIGN: TETSUYA NOMURA

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

与《FF XIII》相对的，另一款《FF》

相对于《FF XIII》是女主人公，《FF Versus XIII》的主人公是一名男性。游戏发生在还存在有剑与魔法秩序的最后的王国。虽然详细情况还不是很明确，但男主人公是与王室有着关联的人。灰黑色的头发配上一席的黑衣，血红色的双眸，冷酷的表情，看来这款游戏很有哥特式的黑暗风格。另外，从本作的人设来看，这次野村哲也在他平时的风格上进行了一些细微的改变，看得出这次的男主人公更加纤细，性格也更为阴郁，而且给人视觉系的感觉。



近似现代的世界

林立的高楼间闪烁着霓虹灯的光彩，这是一个非常具有现代感的大都市。《FF Versus XIII》的世界是一个很有现代日本风格的世界，但在这里，剑与魔法却依然存在。天空中的明月以及周围的繁星，如果不仔细看还以为是真实场景的照片呢。虽然这个城市给人现代都市的感觉，不过如果你稍加注意就会察觉到这样的城市只会存在于幻想之中。

面对子弹，主人公面不改色

虽然士兵的扫射非常猛烈，但子弹在主人公周围纷纷化为银色的灰尘。在主人公身体的周围出现了11把武器，这些武器有剑、枪、斧、锤、弩等。从本作强调动作性这一点出发，我们可以想像在游戏中主人公会不停地交换各种武器来进行战斗，或者一口气同时使用这11把武器进行攻击。

突然来袭的士兵

面对独自一人出现的主人公，众多士兵举枪向他扫射。再看看我们的主人公，他还是保持着那冷酷的表情，面对枪林弹雨却丝毫不为所动。如果没有过人的本领，哪来的如此从容？不过让人感到惊奇的是，在如此现代感十足的世界，那些士兵的铠甲却很有古代的风格，显然不是这个国家的人，难道这些士兵是来自异世界的访问者？考虑到"最后的剑与魔法的国家"这一设定，我们大可大胆猜测主人公是这个国家王室的后裔，拥有神秘的魔法力量，但另一个组织或国家想得到这种力量，于是想法设法要杀死或抓住主人公。当然，这些都只是猜测，一切都待游戏情报的进一步公布。

FFVII的历史将在这里揭晓

被迷团所包围的神秘人物
？？？

不明身分的人物，从他的装束上来看与《FFVII DC》中出现的那名神秘角色非常相似，而从他的皮带以及肩部的装备来看他和扎克斯以及萨菲罗斯一样，因此他很有可能与他们一样都是神罗的战士。

扎克斯的搭档
安吉尔

本作中第一次登场的角色，即使是讲述《FFVII》6年前的《危机之前》的故事中也未出现。看来他的出现与故事有着莫大的关系，而安吉尔与扎克斯的关系将成为故事最重要的核心。

神罗的年轻战士
扎克斯

神罗公司的精英战士，性格开朗，能够与任何人毫无隔阂地进行交流，在《FFVII》中作为克劳德的好友登场，在《FFVII AC》的特别动画中我们知道了他是为了救克劳德而牺牲的。

被称为英雄的战士
萨菲罗斯

使用长刀正宗的神罗战士，是极少的拥有"1ST"称号的人，是贯穿整个"《FFVII》系列"的灵魂人物。在得知了自己的身世之后，他开始憎恨人类甚至整个星球，并决定使用"陨石"来摧毁一切。对于扎克斯而言，他既是朋友又是敌人，在本作中我们可以体会到他内心的变化以及感情的波动。

沉着冷静的塔克斯成员
曾

神罗组织塔克斯的一员，能够完美地执行上级给予的任务，是一名优秀的人才，但有时却对总部给予的任务抱有疑问。

神罗的年轻士兵
克劳德

憧憬能成为神罗战士的少年，但是最终没能成为战士，他只能作为一个一般士兵留在神罗。虽然这时的他很年少，但坚定的神情体现出他的内心已经很成熟了。

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII™

危机之源 －最终幻想VII－	Square Enix	A·RPG
PSP	CRISIS CORE FINAL FANTASY VII 发售日未定	
	对应周边未定	

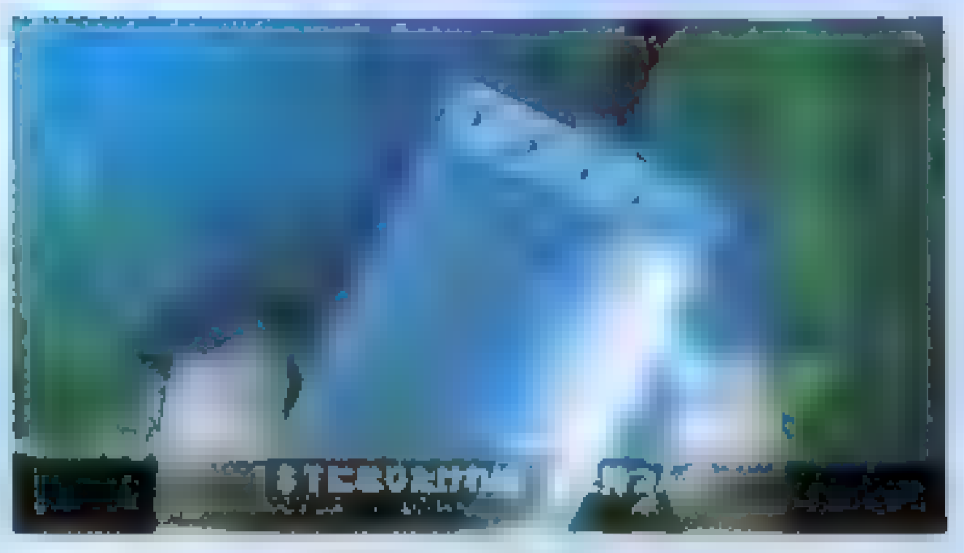
©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
TITLE DESIGN:TETSUYA NOMURA

作为"《FF VII》系列"的作品之一，《危机之源》在这之前一直都是犹抱琵琶半遮面，即使在去年的TGS也只是公布了一个LOGO而已。但在今年的E3之后，《FF》的旋风越刮越猛，《危机之源》自然也摆到了台面上，从公布的画面来看游戏的开发程度已经相当高了。在这个讲述《FF VII》过去的游戏中我们可以看到许多熟悉的人物，比如克劳德、萨菲罗斯。看来，围绕这些《FF VII》男人们的故事，现在已经再一次拉开了帷幕。

▶龙王巴哈姆特的出现一定会让FANS兴奋无比，但本作的它似乎是作为敌人而登场的。

扎克斯是神罗公司的精英战士，在《FF VII》里他是作为克劳德的朋友出现在克劳德的回忆中的，本作的故事以他为中心而展开，在本作中我们可以透过扎克斯的视角来审视整个《FF VII》的历史，去看看我们所不知的众多秘密。

与扎克斯一起行动的神罗战士，从他说话的语气来看他应该是扎克斯的前辈，而在战斗以及技术甚至思想方面，他对扎克斯的影响都是非常大的。



▲所谓"1ST"就是精英中的精英，这是战士的最高称号，而扎克斯将成为"1ST"。

同伴，以及即将成为敌人的战友

在本作中，那个被称为英雄的"1ST"战士萨菲罗斯依旧会登场，而在《FF VII》里是敌人，《FF VII BC》里是同伴的曾也会出现，而在游戏中我们还会看到那个在《FF VII DC》里出现的神秘男子的身影。

▲与扎克斯交战的萨菲罗斯，从他现在的表情看来此时的他并没有变得很疯狂。

■安吉尔所背的那柄大剑与《FF VII AC》里如墓碑般屹立的巨剑极为相似，而在《FF VII》里，克劳德一出来就是用的这种大剑，这之间一定有什么关系。

[illegible]的神秘角色，看他的外形与装[illegible]与《FF VII DC》中的这名神秘人物有很大的关系。

这个场景在许多与《FF VII》的情节中都出现过，作为实验材料，扎克斯与克劳德被宝条博士监禁，而这是他们逃离出来的情景，但[illegible]扎克斯就会为救克劳德而牺牲了……

&3DM SM

对于许多喜爱《FF》的玩家而言《FFIII》是他们的遗憾，因为在其他几作FC、SFC版移植的今天，《FFIII》一直都没有一个移植的版本，传闻是数据库遭到破坏，当然，我们对此事的真相不得而知。不过还好，现在已经公布了NDS版《FFIII》的消息，而且SE凭着自己的高超的技术让这个游戏得到了完全的重生，能够在NDS上玩到这样的游戏的确是玩家的幸事。从目前公布的画面来看，《FFIII》可以说是NDS上画面最好的游戏了，SE不愧是技术的SE啊。

最终幻想III	Square Enix	RPG
NDS	2006年内发售	

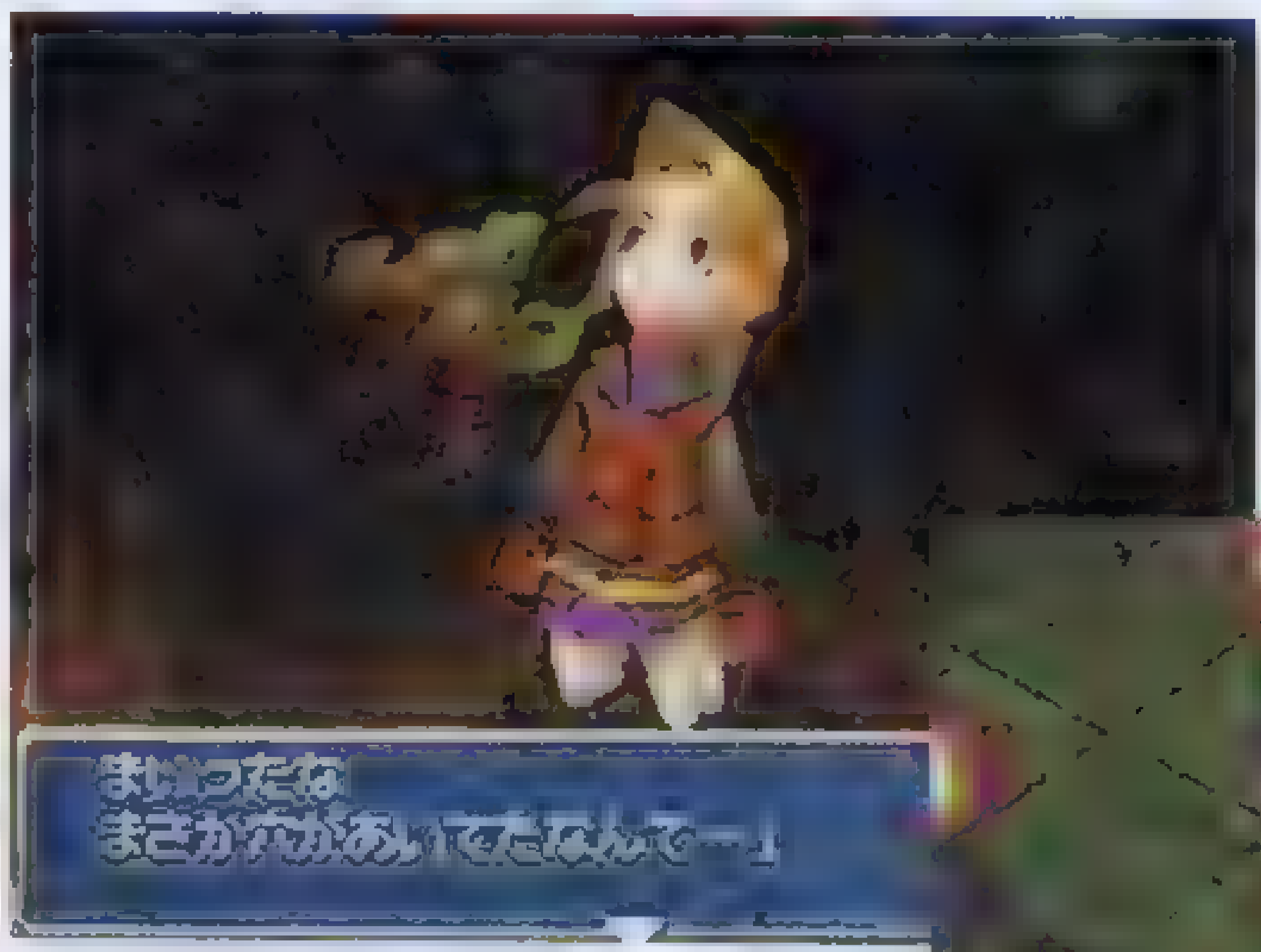
FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

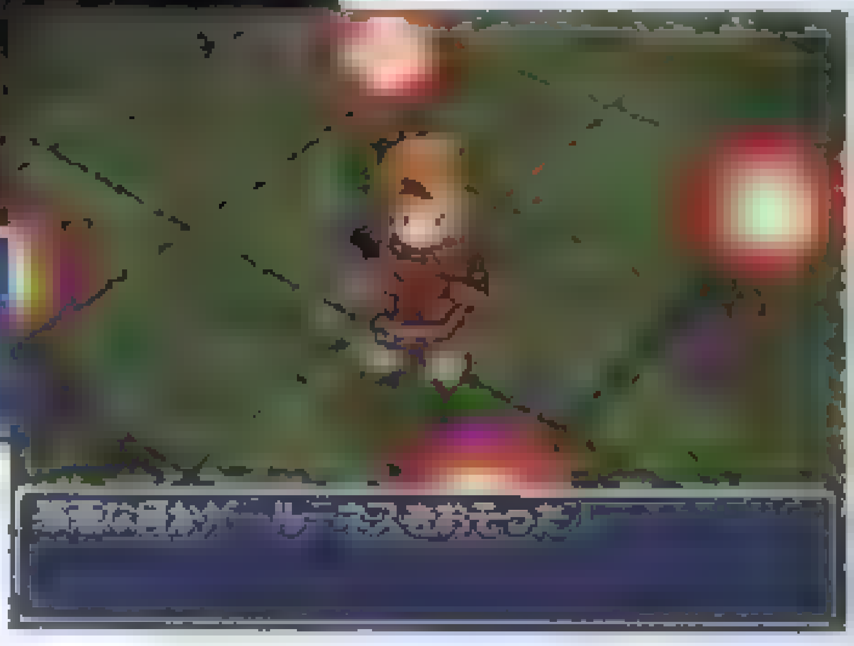
鲁内斯 Luneth

4名勇者将再次被光所指引

鲁内斯是游戏中四名主人公中的一个，在乌鲁村被长老特帕帕抚养成人，是个好奇心旺盛，乐观向上的少年。不过有时他也会少根筋，属于那种只要周围有人支持就能发挥能力的类型。鲁内斯对自己说过的话很有责任感，言出必行并且一定要坚持到最后。在队伍中，他担当的是一名调节团队气氛的角色。



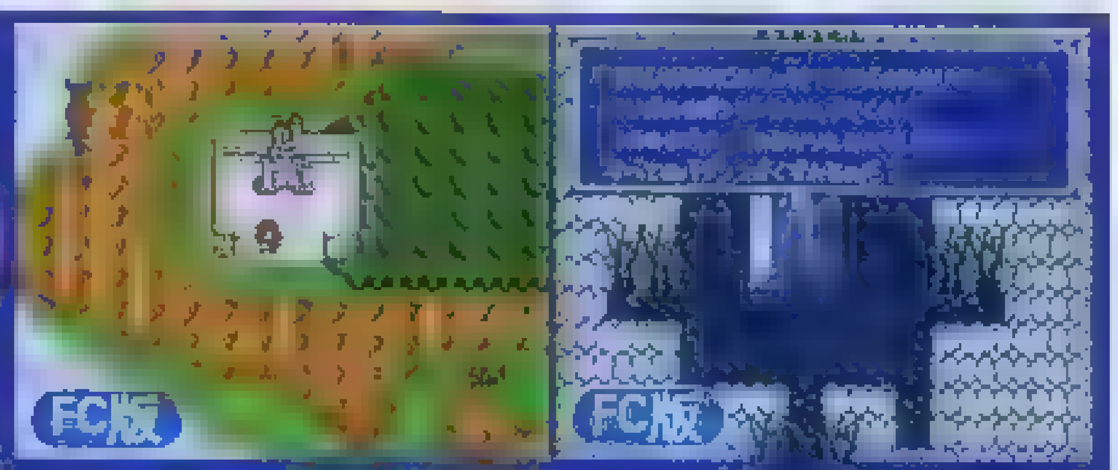
▲在原FC版中故事一开始就是4人队伍，但是在NDS版中，游戏一开始是鲁内斯以独自一人的状态开始冒险的。



Prologue 一切的开始

离乌鲁村很近的一个地方有一个洞窟，这个祭坛洞窟曾经是祭祀风之水晶的神殿，但由于受到大地震的影响，现在沉入了地下。沉入地下的神殿中充斥着各种魔物，在原FC版中主人公前往神殿是为了试胆，在那里从风之水晶处得到了称号，并且为了夺回世界上失去的光明而开始了冒险。不知道这些内容在NDS版中有什么变化，我们拭目以待。

原FC版剧情



在原FC版中，故事一开始是4名在洞窟中迷路的少年发现了水晶，然后展开冒险，而游戏中没有什么剧情来描写少年们的性格、名字等，一切都是玩家自行决定的，这也是与NDS版最大的区别。

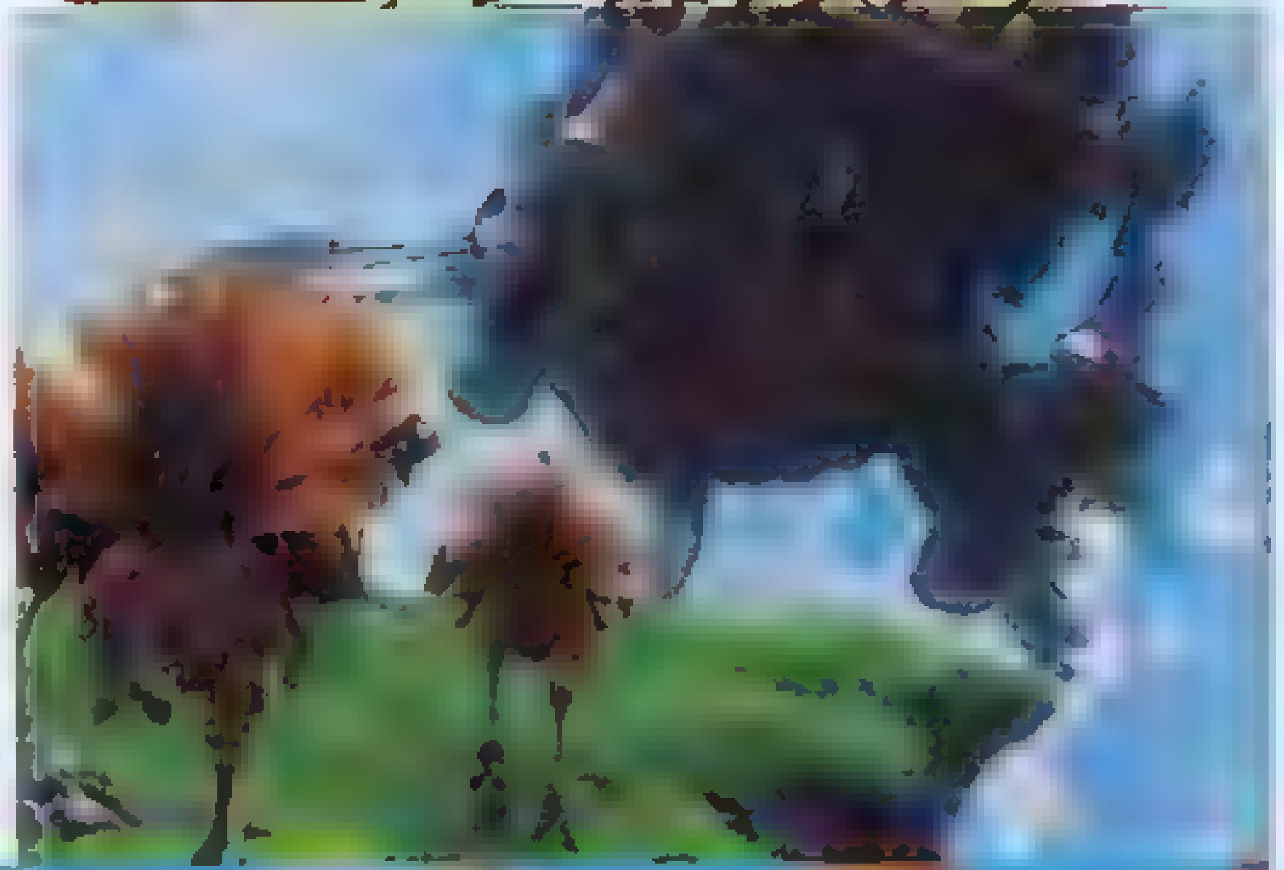
◀系列中我们熟悉的希德登场了，而站在鲁内斯面前的那位少女又是谁呢？

◀FC版中的萨苏恩城，明显可以看出NDS版中的萨苏恩城与原来相比有了巨大的变化。

©1990 2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
TITLE DESIGN:YOSHITAKA AMANO ILLUSTRATION AKIHIKO YOSHIDA

Movie 高素质的影像

我们知道，原FC版的《FF Ⅲ》是在1990年4月发售的，那个时候根本不能想像游戏会进化到今天这种样子，别说CG，连动画都很少件。但是在这次的NDS版中我们可以看到游戏中收录有许多高素质的影像，我们的主人公会以CG的形式出现，能够在NDS上看到这些精美的画面的确让人感到非常兴奋。



▲在冒险中相遇的四人——鲁内斯、阿尔克、雷菲娅和因格兹，在他们的面前出现了巨大的敌人，如此精美的影像在游戏中还有很多哦。

▶四位年轻的勇者举起了手中的武器严阵以待，到底在他们面前出现了怎么样的可怕敌人呢？

Summon 召唤

从冥界召唤精灵给予敌人强烈的打击，这就是"《FF》系列"惯有的召唤兽系统。召唤兽首次出现在《FF》里就是从《FF Ⅲ》开始的，在原FC版中一共有8只精灵，而即使是相同的召唤魔法，根据使用职业的不同也分为"白"、"黑"以及融合黑白魔法两种力量的"合体"等效果，相信这个系统在NDS版中还会得到进一步进化。

炎之召唤兽 伊夫里特

炎之精灵伊夫里特在原FC版中可以通过"许德拉"这个魔法召唤出来，如果是"白"，则是为全员回复HP；如果是"黑"，则是攻击敌一体；如果是"合体"，则攻击敌全体。不知道在本作中这个能自由操纵火焰的精灵到底会有怎样的表现呢？

Job 职业

能够自由改变职业编成自己喜欢的队伍，这是《FF Ⅲ》的一大特点，现在已知职业都是我们所熟悉的，不过据说在NDS版中会追加拥有新技能的职业，相信这些新职业会让游戏的战斗更多元化，更刺激。

GAMES >>>

TOP10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持:猫太 >>>

★2006年5月8日～2006年5月14日

1位 实况棒球 大联盟 PS2

実況パワフルメジャーリーグ

■Konami■2006年5月11日发售■SPG■6980日元■上周排位:

本周 89536套

棒球作为日本的国民运动，其受欢迎的程度绝对不亚于足球在日本的影响力。Konami作为竞技游戏的王牌厂商，这款《实况棒球 大联盟》能在上榜第一周就登上冠军宝座自然也不足为奇。

累计:89536套

2位 俄罗斯方块DS NDS

テトリスDS

■Nintendo■2006年4月27日发售■PUZ■3800日元■上周排位:1

本周 69673套 累计:447920套

3位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位:2

本周 55043套 累计:2219298套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10	■Konami■2006年4月27日发售 ■SPG■6980日元■上周排位:1	◆本周 50568套 ◆累计 611977套	PS2
5	锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位:4	◆本周 38090套 ◆累计 2174944套	NDS
6	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位:5	◆本周 30536套 ◆累计 2676078套	NDS
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位:7	◆本周 27681套 ◆累计 1026024套	NDS
8	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位:6	◆本周 17072套 ◆累计 513906套	NDS
9	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	■Square Enix■2006年4月20日发售 ■RPG■6800日元■上周排位:10	◆本周 15458套 ◆累计 230696套	PS2
10	Mother3 Mother3	■Nintendo■2006年4月20日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:9	◆本周 13703套 ◆累计 306131套	GBA

之前落幕的E3展并未对日本的软件销售市场造成太大的影响，本周除第一位的《实况棒球 大联盟》为新近游戏之外，剩下的仍然是几款"长寿"软件排名的微小变化。由于在5月初任天堂增加了NDSL主机的出货量，从而使NDS的销量在一周之内发生了戏剧性的变化，从上周过2万的成绩一下跌到了3500以下。如此看来在不久的将来，主机的前两位必定会被NDSL和PSP牢牢占据。对于即将展开的次世代主机大战，到底谁能成为最后的赢家，让我们拭目以待。

★2006年5月1日～2006年5月7日

1位 俄罗斯方块DS NDS

テトリスDS

■Nintendo■2006年4月27日发售■PUZ■3800日元■上周排位:2

本周 160148套

玩过此作的玩家，无一不被其独特的创意所折服。所有玩家并不在乎一个游戏被移植到多个平台，只要它具有足够的创意，我们完全可以将其当作一款新作来重新衡量它的优缺点。

累计:378247套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位:3

本周 112392套 累计:2164255套

3位 世界足球 胜利十一人 10 PS2

ワールドサッカー ウイニングイレブン 10

■Konami■2006年4月27日发售■SPG■6980日元■上周排位:1

本周 100860套 累计:561409套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位:4	◆本周 64075套 ◆累计 2136854套	NDS
5	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位:5	◆本周 83564套 ◆累计 2645480套	NDS
6	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位:10	◆本周 69415套 ◆累计 496834套	NDS
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位:7	◆本周 59614套 ◆累计 998343套	NDS
8	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售 ■RAC■4800日元■上周排位:—	◆本周 37037套 ◆累计 约119万套	NDS
9	Mother3 Mother3	■Nintendo■2006年4月20日发售 ■RPG■4800日元■上周排位:8	◆本周 34591套 ◆累计 291428套	GBA
10	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	■Square Enix■2006年4月20日发售 ■RPG■6800日元■上周排位:6	◆本周 33279套 ◆累计 215237套	PS2

本周相较于上周榜单中的游戏排名只发生了轻微的变化，值得一提的是，截止4月底为止，在NDS上发售的两款"脑白金"系列作品都顺利地突破了200万的销量，接下来就让我们期待它创造更高的掌机游戏销售神话吧！从目前榜单中所表现的形势看来，NDS游戏仍然占据了整个日本游戏市场的大半江山，俄罗斯方块DS也存在无限的潜力，相信凭借其独特的操作方式和新鲜创意又会成为继"脑白金"系列后的又一长寿畅销软件。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	5月8日～5月14日	5月1日～7日
1	NDSL	1,475,286台	91,895台	161,010台
2	NDS	1,236,566台	3,438台	24,428台
3	PSP	919,629台	27,127台	37,946台
4	PS2	690,431台	21,138台	32,030台
5	GBA SP	149,542台	6,317台	7,144台
6	GBM	103,211台	2,628台	3,830台
7	NGC	60,988台	1,069台	1,460台
8	X360	59,798台	1,355台	2,019台
9	Xbox	1,603台	36台	44台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫

实况棒球 大联盟

TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至
2006 年 5 月 28 日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	生化危机 5	Capcom ACT 预定 2006 年内发售	PS3
2	女神侧身像 希尔梅丽娅	Square Enix RPG 预定 2006 年 6 月 22 日	PS2
3	战神 2：圣剑神罚	SCEA ACT 预定 2007 年初发售	PS2
4	异度传说 三章	Namco RPG 预定 2006 年 7 月 6 日	PS2
5	战国 BASARA 2	Capcom ACT 预定 2006 年 7 月 27 日	PS2
6	鬼泣 4	Capcom ACT 预定 2006 年秋发售	PS3
7	塞尔达传说 黄昏公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年第四季度	Wii
8	圣剑传说 4	Square Enix A·RPG 预定 2006 年内发售	PS2
9	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
10	光明之风	SEGA A·RPG 预定 2006 年内发售	PS2
11	口袋妖怪 钻石／珍珠	Nintendo RPG 预定 2006 年秋发售	NDS
12	潜龙谍影 4 爱国者之枪	Konami ACT 预定 2007 年发售	PS3
13	恶魔城 废墟肖像	Konami A·RPG 预定 2006 年秋发售	NDS
14	塞尔达传说：幻影沙漏	Nintendo A·RPG 预定 2006 年内发售	NDS
15	铁拳 暗之复苏	Namco FTG 预定 2006 年夏发售	PSP
16	死或生极限沙滩排球 2	Tecmo SPG 预定 2006 年内发售	X360
17	蓝龙	Microsoft RPG 预定 2006 年内发售	X360
18	风雨传说	Namco RPG 预定 2006 年内发售	NDS
19	伊莉丝的工作室：伟大的幻想	Gust RPG 预定 2006 年 6 月 29 日	PS2
20	神之手	Capcom ACT 预定 2006 年内发售	PS2

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至
2006 年 5 月 28 日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	生化危机 4	Capcom ACT	NGC
3	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami A·AVG	PS2
5	最终幻想 XII	Square Enix RPG	PS2
6	仙乐传说	Namco RPG	NGC
7	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami A·AVG	PS2
8	勇者斗恶龙 VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
9	幻想传说	Namco RPG	PS2
10	最终幻想 VII	Square Enix RPG	PS

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

因为世界杯举行在即，所以本周在英国本土"足球类"的游戏都出现热销，迅速攀升到了榜中比较靠前的位置。同样由于缺乏新作的缘故，两个榜单中的游戏排名并未发生较大的变化，相信这个情况会持续到6月。

美国租赁榜 ★统计日期至 2006 年 5 月 8 日～5 月 14 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	王国之心 II Kingdom Hearts II	Square Enix 2006 年 3 月 28 日 RPG	PS2
2	教父 The Godfather	EA 2006 年 3 月 21 日 ACT	PS2
3	黑煞 Black	EA 2006 年 2 月 24 日 FPS	PS2
4	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006 年 4 月 7 日 ACT	PS2
5	拳击之夜 Round 3 Fight Night Round 3	EA 2006 年 3 月 10 日 SPG	PS2
6	NBA 球员：奇才 NBA Ballers: Phenom	Midway 2006 年 4 月 5 日 SPG	PS2
7	教父 The Godfather	EA 2006 年 3 月 21 日 ACT	XBOX
8	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 25 日 RAC	PS2
9	MLB '06: The Show MLB '06: The Show	SCEA 2006 年 2 月 28 日 SPG	PS2
10	黑煞 Black	EA 2006 年 2 月 24 日 FPS	XBOX

英国销量榜 ★统计日期至 2006 年 5 月 13 日～5 月 20 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006 年 4 月 28 日 SPG	PS2
2	职业进化足球 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
3	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006 年 4 月 7 日 ACT	X360
4	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2006 年 3 月 31 日 ETC	NDS
5	冠军经理 2006 Championship Manager 2006	Eidos 2006 年 3 月 31 日 SPG	PC
6	X 战警 3 X-Men: The Official Game	Activision 2006 年 5 月 19 日 A·AVG	PS2
7	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006 年 3 月 17 日 FPS	XBOX
8	模拟人生 2：家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	EA 2004 年 9 月 17 日 ETC	PC
9	冰河世纪 2：消融 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games 2006 年 3 月 31 日 ACT	PS2
10	教父 The Godfather	EA 2006 年 3 月 24 日 ACT	PS2

排行榜得奖者名单

统计日期：2006 年 3 月 16 日～2006 年 3 月 31 日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1352003****和1340359****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

1369345****	1385453****
1388228****	1359511****
1343027****	1387875****
1358420****	1380759****
1348222****	1381071****
1340077****	1352139****
1359513****	1388978****
1391449****	1380700****
1324260****	1308833****
1381753****	1363161****

- 邮政信件：兰州市[illegible]邮局 [illegible] 号信箱 游戏[illegible]实用技[illegible] 邮编 [illegible]3000
- Email 速递：[illegible]
- 短信快捷：中国移动用户参加"中国期待游戏[illegible]"请发送[illegible] CTP 1-8 个游戏名称到 [illegible]（联通用户发送到 9002605）。而参加"最期待中文化游戏"[illegible]发送 JCC 1+1～8 个游戏名称到 9002605（联通用户发送到 9002605）。

注：2月19日之后因为进行短信平台的移交工作，所以无法在这段时间内收到相应的数据并统计，请各位读者见谅。

游戏排行榜
TOP GAMES

文 多边形　协力 UCG众编

今年的E3大展无疑是有史以来最令人群情激奋的一届，三大硬件厂商为了争夺次世代的霸主地位不遗余力，各路软件厂商为了吸引眼球也是卯足干劲。但无论是谁会最终成为游戏业的领军人物，E3 2006本身还是属于游戏的，这篇特企就是为了在这如火如荼的展会中清理出我们自己的脉络。

本次大盘点，我们依然采用颁奖的形式。而奖项主要设立了三个大项三十个小项，分别对应不同机种、不同游戏类型以及特别奖，另外还包括一个总括性质的“最佳E306大奖”，奖励给在本届E3上那颗最闪亮的明星。这些奖项都是由UCG小编们通过激烈的争论而得出的最后结果，不敢说是权威，但是在国内同类杂志中是绝对敢拿出来晒一晒的(笑)。不过需要提醒各位的是，此次获奖作品中的大部分作品还都处于早期的开发阶段，并不等于我们现在所看到的就是最终成品，将来会走向何方我们不得而知，但是至少在这次E3上，它一定是无可争议的胜利者。

E3只有三天，但是它的影响却会持续一年。(注：本次评选不包括PC游戏，提名名单不分先后)

UCG E3 06大盘点

平台奖项

最佳PS3游戏大奖
The Best PS3 Game of E3 06

《刺客信条》

《刺客信条》的最终脱颖而出让小编们也有些出乎意料，能够甩开一大批同样令人惊艳的PS3游戏而傲视群雄，的确是需要一些实力的，而在这之前，我们所知道关于它的惟一有价值信息，只是它的制作小组是原《波斯王子 时之砂》的制作团队而已。

游戏的创意总监帕特里斯·迪瑟莱斯在介绍这个游戏的时候说道：“在《波斯王子 时之砂》中建造了一座宫殿之后，我们总是在想，有什么还能比一座宫殿更大呢？毫无疑问是一个王国。”游戏所拥有的那厚重的历史背景给游戏本身笼罩上了一分神秘的色彩，而出色的制作团队和强大的硬件平台是游戏品质的双重保障。我们现在要做的，就是静静地等待着它在2007年来到我们眼前。

《天剑》、《摩托风暴》、《铁拳6》、《抵抗：灭绝人类》、《源氏2》、《战鹰》、《最终幻想XIII》、《潜龙谍影4 爱国者之枪》、《GT赛车HD》、《荣誉勋章 空降兵》

最佳PSP游戏大奖
The Best PSP Game of E3 06

《铁拳：暗之复苏》

Namco给我们最大的惊喜并不是他为《铁拳5》制作了续篇，而是他将这个续篇安排在了PSP上。而如果仅仅是“掌机上的《铁拳》”还并不能为它带来这个奖项，但是当看到游戏的实际画面之后，我们义无反顾地将这个奖项颁给了《铁拳：暗之复苏》——除了细节上的一些缩水之外，它给我们的感觉和PS2版没有任何区别，更别提一模一样的手感。

在游戏正式公布数月之后，我们很快就在E3上玩到了开发程度极高的试玩版：所有的角色都是可选的，包括两名新角色，而Armor King的回归更是众望所归；大量新模式的加入也让玩家兴奋不已，而能够从网上下载真人对战数据并与之对战更是破天荒头一遭。这些对于《铁拳》玩家来说给予了他们足够入手PSP的理由。

《杀戮地带：解放》、《Loco Roco》、《皇牌空战X 诡影苍穹》

最佳PS2游戏大奖
The Best PS2 Game of E3 06

《战神II》

有什么能比提供一个长达半个小时试玩关卡的游戏更让人兴奋的？更何况它是去年最佳游戏的续作，《战神II》能获得这个奖项几乎是没有任何争议的。游戏的试玩版里提供了足够多的新敌人、足够多的新谜题和足够多的新能力，有关于和前代有什么区别的争论到此为止，因为大家都聚精会神地看着屏幕上的奎托斯在那里大开杀戒，至少在这个时候是没有人对这个游戏说“不”的，即使那飞溅的“血花”让老美都有些咂舌。

而《战神II》的存在还有一个更大的意义，那就是你必须还要将注意力放在PS2上，至少在已公布的未来发售表中，还没有能够和它分庭对抗的作品。如果最终的成品能够和它一样或者更好的话，那么我想不出你有什么拒绝的理由。

《神之手》、《女神异闻录Persona 3》、《女神侧身像2》、《吉他英雄II》

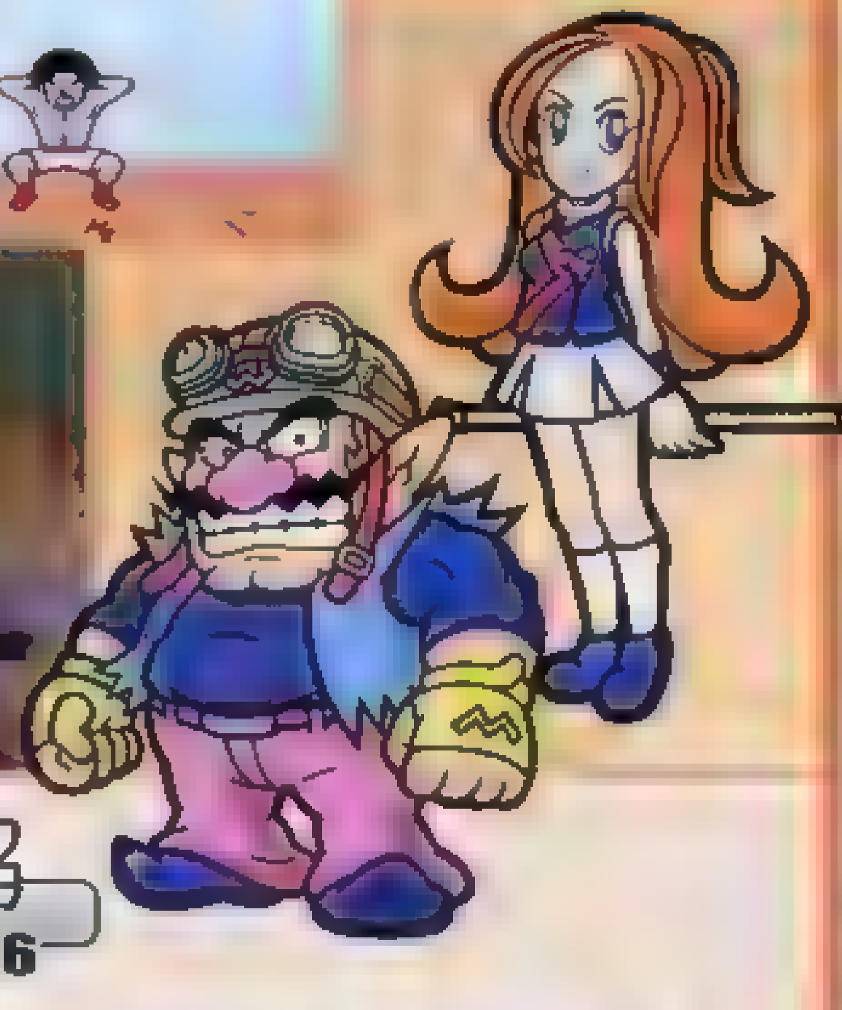
www.plumbook.cn

最佳E3 06大奖
The Best of E3 06

我想任天堂已经很多年没有这么爽过了，你只要看看那绕着任天堂展台无怨无悔排队的人群和那些拿着Wii手柄手舞足蹈的试玩者，任天堂仿佛又回到了当年他一统天下的时代，经历了N64和NGC两代主机不那么成功的岁月后，这位昔日的霸主似乎从Wii身上又找回了似曾相识的感觉。而帮他获得追捧的，依然是他多年以来常抓不懈的创业法宝——“创新”。

看看任天堂给这个游戏业所带来的那些先锋的创意吧，从模拟摇杆到震动手柄到动作感应，他的竞争者们似乎总是跟在他的身后变相地“利用”着这些新鲜的玩意儿来为自己的社稷添砖加瓦。但是任天堂总有一种独有的魅力吸引着大家，你可以说这是《超级马里奥 银河》，你也可以说这是《塞尔达传说 含光公主》，你还可以说这是《瓦里奥制造 随心乐》，但是以上这些，不如归到任天堂一直都在强调的那个至今都还在为定义而多方争执不下的词汇——“游戏性”。

今后的业界不见得是任天堂把持，但今年E3的他是绝对的主角。任天堂，加油！



最佳Wii游戏大奖
The Best Wii Game of E3 06

《瓦里奥制造 随心乐》

Wii的游戏个个都精彩，从它们中间挑出一个胜利者无疑是一件非常痛苦的事情，可是《瓦里奥制造 随心乐》给了我们一个很棒的理由来给它颁奖——它是惟一一个让所有试玩者都发出会心一笑的游戏。

其实这个游戏的观看者要比游戏者轻松许多(哪个游戏又不是呢……)，但是当自己拿起手柄的时候，你却发现不得不保持百分之二百的注意力，因为你手中的Wii手柄在下一个游戏中不知道会变成什么道具：手把、呼啦圈、纸飞机、钥匙、打气筒……我觉得这个游戏的玩家迟早会把手中的手柄当作一个什么东西给扔出去的……

五秒钟的游戏，无数种的变化，这是属于任天堂的。

其他提名 《塞尔达传说 含光公主》、《超级马里奥 银河》、《Wii Sports》、《银河战士Prime 3：堕落》

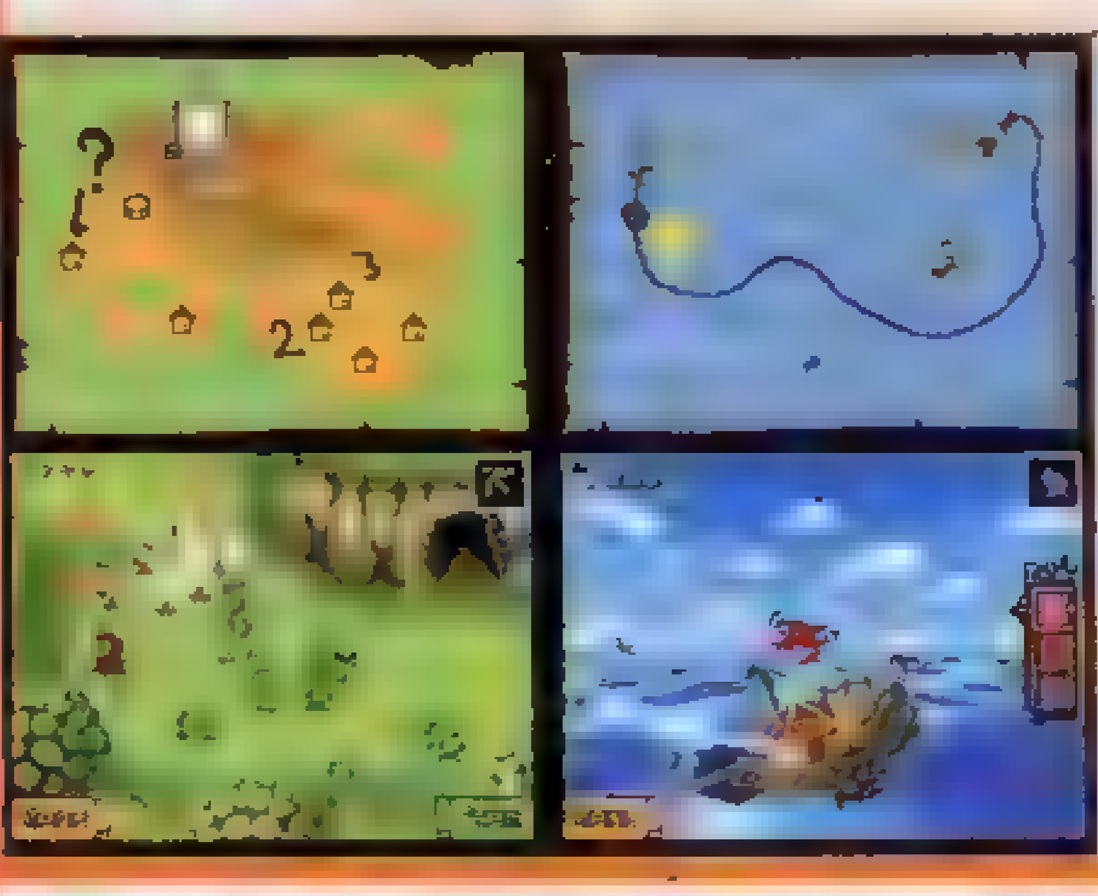
最佳NDS游戏大奖
The Best NDS Game of E3 06

《塞尔达传说：幻影沙漏》

本作刚刚公布的时候，除了采用NGC版画面风格让大家分外惊喜之外，其他的似乎我们也能够想象：俯视视角、十字键＋按键操作、触摸屏辅助解谜……但是当你在E3大展上玩到这个游戏的时候，你会发现：你所想象的，只不过是这个游戏很小很小的一小部分罢了。

你从未见过能将触摸屏发挥到如此地步的DS游戏：地图的标记自己做、旅行的线路自己画、谜题的解答自己来，NDS的双屏被利用发挥到了相当高的程度，玩这个游戏的时候你会产生一种莫名其妙的担心：如果我的触控笔掉了怎么办？

其他提名 《马里奥对大金刚2》、《恶魔城：废墟肖像》、《星际火狐DS》、《耀西岛2》、《月之骑士》、《最终幻想III》



最佳X360游戏大奖
The Best X360 Game of E3 06

《战争机器》

能作为微软展前发布会的开场白，《战争机器》在X360上的地位由此可见一斑，而它也是这次展会上最令人兴奋和上瘾的动作射击游戏之一。

游戏充分体现了老美所喜欢的那种粗犷而不失细节的特征，游戏那精细的画面就不必赘言了，最重要的是，它是那种打起来会让人很“爽”的游戏，你应该忘记子弹数量、忘记生命血槽、忘记所处之地，你的注意力应该全部放在消灭敌人身上，把你能看到的所有能活动的东西都给打个稀八烂吧。这不是游戏，这是战争！

其他提名 《光环3》、《丧尸围城》、《质量效应》、《失落的星球：极点危机》、《分裂细胞 双重特工》、《战火兄弟连：地狱大道》、《生化奇兵》

www.plumbook.cn

类型奖项

如果说“平台奖项”的评比属于横向比较的话，那么“类型奖项”则是货真价实的纵向较量了。前面的“平台奖项”我们看到的是在各大主流平台上不同类型游戏类型之间的比拼，接下来的“类型奖项”的评选将在不同平台之间的同类游戏之间进行。实话实说，我们在这些提名名单中的取舍真是有些头痛，以“最佳动作游戏大奖”为例，提名名单中的任何一款作品都有资格成为这个奖项的最合理得主，而同时任何一款得主也无法拥有让其他的落选者心服口服的充分理由。这是一场不分出身不分种族不分门第的实力对抗，这里没有失败者，这里的每一款游戏都值得我们喝彩！

最佳平台动作游戏大奖
The Best Platformer Game of E3 06

《超级马里奥 银河》Wii

我一直怀疑这个奖项就是给MARIO度身定做的，近年来很多人都说这个游戏类型正在退化，那几乎只有一个原因——没有MARIO。作为任天堂主机的标志性人物，这个系列的游戏对于主机手柄的应用将是空前的，但同时它的操作也将是最简单最容易上手的。E3上10分钟的试玩的确让人不太过瘾，但是这个游戏需要用试玩来吸引你购买么？

《索尼克》(Wii/PS3/X360)、《雷曼：疯兔危机》(Wii/PS3/PS2/X360/Xbox)

最佳动作游戏大奖
The Best ACT Game of E3 06

《战神II》PS2

能够力压两大次世代动作游戏大作，足见本作的功力何在。奎托斯的第二次冒险从一开始就注定要被关注，无论是从视觉上、听觉上还是玩起来的感觉，在PS2末期能有这样的游戏无论对索尼还是对玩家来说都是幸事。这么说吧，在E3上《战神II》提供了一个到处惹是生非的试玩版，于是我们开始翘首以待它在明年现身。

《失落的星球》(X360)、《分裂细胞 双重间谍》(X360/PS3)、《恶魔城：废墟肖像》(NDS)

特别奖项

不许笑！严肃点儿！我们这儿评奖呢！这里的奖项不是为了搞笑……好吧，我承认这里有些东西你会觉得好笑，但是我们真的是很认真在进行评选，非常认真。

栩栩如生奖
The Best Visual

《危机一发》PC

《危机一发》的的画面实在是太出色了，以至于我们忍不住评选了这唯一一个PC游戏。它根本不属于这个时代，我想地球上的显卡是跑不动这种画面的。游戏中让人目瞪口呆的地方太多了，而最重要的事情是，假如你有一块超大的等离子显示器来玩这个游戏的话，你会兴奋得想踩自己的脚。如果游戏最终的成品能够和它所展示的这样出色，我想我们是不是该放下手柄拿起鼠标呢？

创意无限奖
The Best Originality

Wii Controller

任天堂说游戏业的创意都是他的，业界都笑了。笑归笑，你有时候不得不承认任天堂的脑子就是比别人转得快，而且他不仅敢想，更是敢做，否则他怎么能成为业界最会盈利的公司？Wii的手柄不知道又是谁的灵光一现，这个小玩意儿的奇妙之处非要你握在手中才能体会得到。其实没有什么是想不到的，但是只有任天堂是做到了的。

www.plumbook.cn

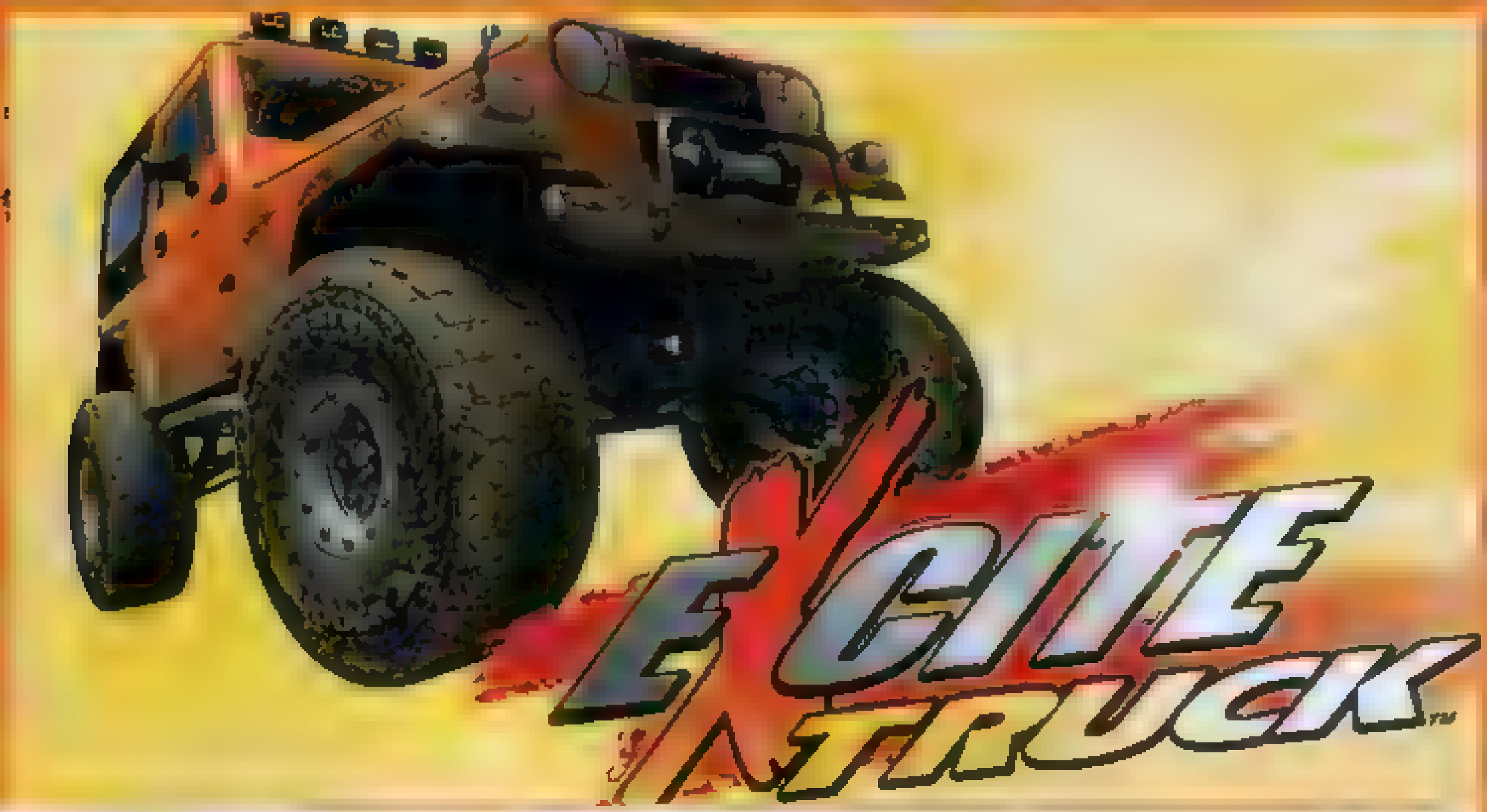
最佳格斗游戏大奖

The Best FTG Game of E3 06

《VR战士5》 ARC PS3

有人戏称："看到《铁拳6》，才知道《VR战士5》多不容易。"的确，经过去年PS3公布的那一堆"CG动画"，我们已经不知道什么样的画面才是次世代的画面，幸好《VR战士5》及时地出现——特别是当我们看到Namco展台的大屏幕上放映的《铁拳6》实际游戏画面时候，这个感觉更强烈了。

其他提名 《铁拳：暗之复苏》(PSP)、《街头霸王ZERO 战士时代》(PS2)、《致命格斗：末日战场》(PS2\Xbox)、《铁拳6》(PS3)



最佳解谜/益智游戏大奖

The Best PUZ Game of E3 06

《马里奥对大金刚2》 NDS

本作原本是一款动作解谜游戏，但是来到NDS上以后却基本算是一款解谜游戏，所有的动作都由你手中的触控笔来操作。而最让人头痛的是，你要操作的不止一个马里奥，而是一堆马里奥的活动玩偶，这反而激发了大家的挑战欲望。E3上除了《新马里奥》之外，排队最长的就是它了。

其他提名 《瓦里奥制造 随心乐》(Wii)、《Brain Age》(NDS)

最佳竞速游戏大奖

The Best RAC Game of E3 06

《疯狂卡车》 Wii

这个游戏获奖的一大部分原因要归功于Wii的手柄，如果没有Wii的手柄，它可以说什么也不是，但不幸的是(对于其他竞速游戏来说)，它有。游戏虽然处于很早期的阶段，但它不需要你去注意画面音效之类的东西，好好握住你手中的Wii手柄即可，这比什么方向盘都要强。

其他提名 《GT赛车HD》(PS3)、《摩托风暴》(PS3)、《摩托GP 06》(PS3)、《一级方程式06》(PS3)、《飞驰竞速2》(X360)

白手起家奖

The Best Original

《Loco Roco》 PSP

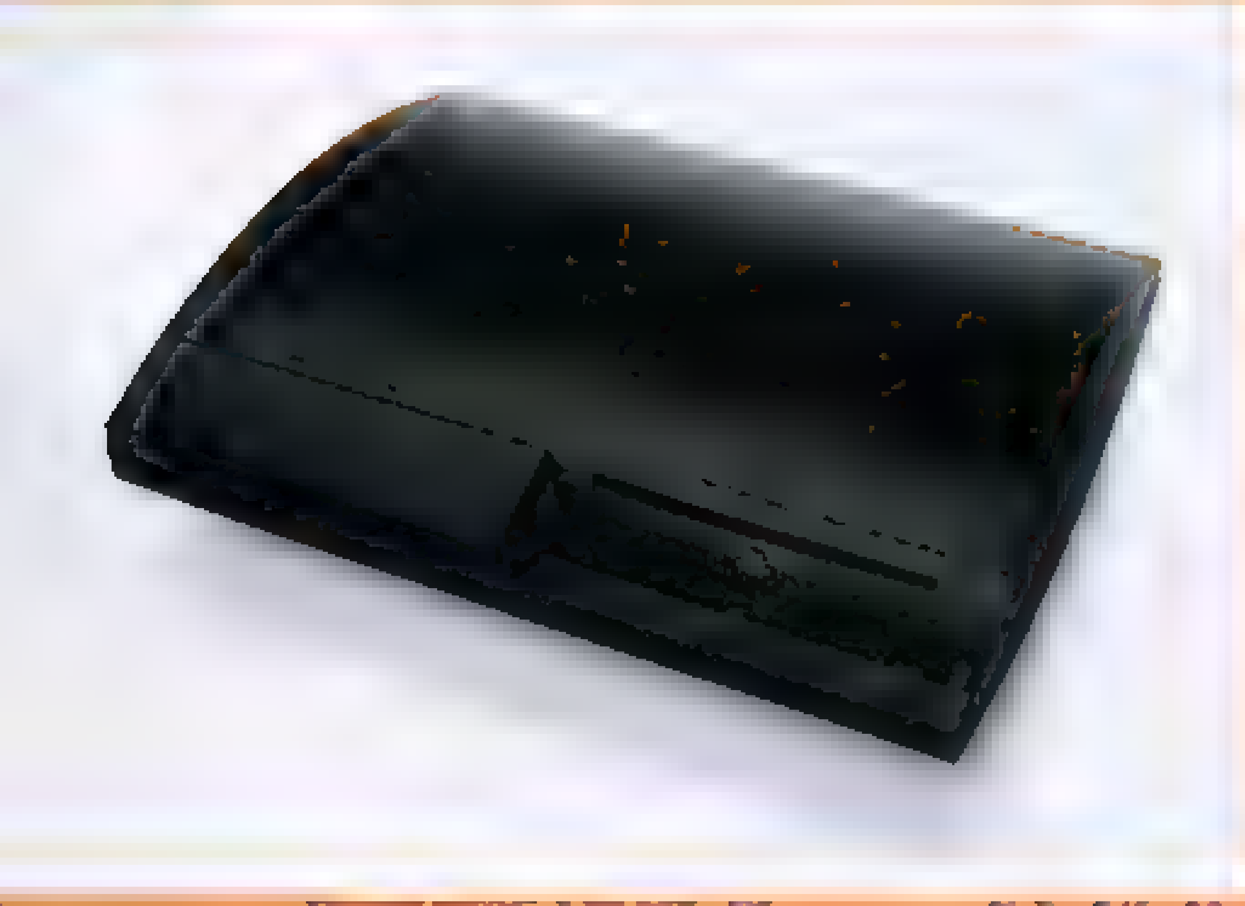
《Loco Roco》是一款音乐游戏。《Loco Roco》是一款动作游戏。《Loco Roco》是一款解谜游戏。其实它是什么类型的不重要，最重要的是它是一个前所未有的游戏，虽然说它综合的也不过是以前有过的游戏类型，但是在哥伦布把鸡蛋立起来之前有几个人能想到呢？这是个好玩的游戏，那就足够了。

财大气粗奖

The Best Booth

EA BOOTH

EA的展台在E3上并不是最大的，但它的屏幕绝对是最大的——360度环绕，还能有比我更大的么？你根本不知道屏幕从哪里开始，更不知道屏幕在哪里结束，所以你只好转着圈看，看着看着……你就晕了，于是EA说："看，我们的游戏多震撼，把观众都震晕了。"所以说，财大气粗就是好，你说是吧？



目瞪口呆奖

The Most Surprising

$599

我想索尼应该准备了一万条理由来支持它的PS3卖到$599，但是玩家关心的不是你为什么卖得这么贵，而是你怎么才能让我买。虽然索尼准备了一个$499的缩水版供"穷人"选择，但是谁会买一台阉割过的PS3呢？其实有着《FF XIII》和《MGS4》，PS3的腰板还是可以挺直的，毕竟PS2用户群的底子在那里，只不过这个价格还真是吓倒了不少人。

www.plumbook.cn

最佳射击游戏大奖
The Best STG Game of E3'06

《战鹰》PS3

飞行射击游戏的确是没落了，以至于我们翻看提名名单的时候心中有那么一丝酸楚。就游戏方式上来说，《战鹰》和《皇牌空战X 诡影苍穹》没有什么区别，前者能够胜出自然是沾了PS3的光，再加上新的PS3手柄给它增添了不少砝码，即使没有震动，游戏目前开发程度不高，但是我们有理由期待它的正式发售。

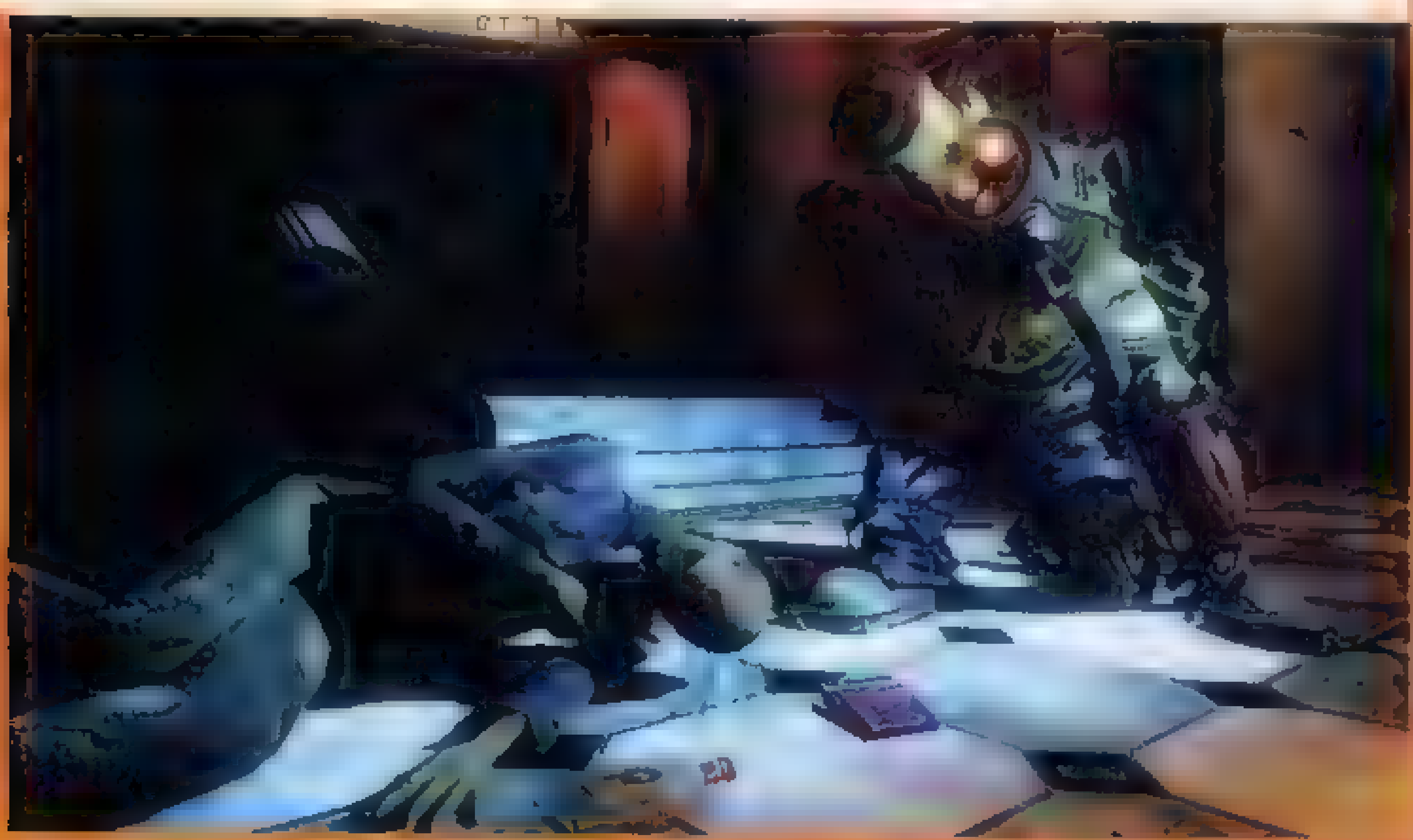
《皇牌空战X 诡影苍穹》(PSP)、《星际火狐DS》(NDS)

最佳主视角射击游戏大奖
The Best FPS Game of E3'06

《生化奇兵》PS3 X360

单纯论画面，《生化奇兵》与下面提名相比没有任何压倒性的优势，甚至在某些程度上还有不如的地方。可是在“画面至上”的FPS游戏里它怎么就能出类拔萃呢？关键在于，它除了是一款FPS游戏之外，它还是一款RPG游戏和一款AVG游戏，其实多种游戏类型综合并不是什么新鲜事，但是能够引起广泛关注就不简单了。

《银河战士Prime 3：堕落》(Wii)、《抵抗：灭绝人类》(PS3)、《战火兄弟连：地狱大道》(PS3/X360)、《荣誉勋章：空降兵》(PS3)、《彩虹六号：维加斯》(PS3/X360)



最佳角色扮演游戏大奖
The Best RPG Game of E3'06

《女神侧身像2》PS2

从本届E3上能够玩到的RPG游戏来看，如果它不获奖，那简直是没有天理。这个游戏让人等待得太久了，以至于我们迫不及待地要把这个奖颁给它，七年的时间对于tri-Ace来说足以让本作被打造成一款PS2上“末世RPG王者”，任何评价对它来说都是多余的。至于《FF X Ⅱ》嘛……来日方长，来日方长。

《最终幻想XⅢ》(PS3)、《最终幻想Ⅲ》(NDS)、《质量效应》(X360)

过足眼瘾奖 《潜龙谍影4：爱国者之枪》PS3
The Best Trailer

其实在这个奖项上的争夺上，是没有什么悬念的。特别是当BUNGIE在它的官方主页上说“本次的《光环3》宣传片是在不影响游戏开发进度的大前提下制作的”——就这样，《MGS4》惟一一个潜在对手也退出了竞争。“日本人做事情真是不要命的，15分钟的宣传片，小岛秀夫太狠了！”一位游戏制作人这么形容。

杰出成就奖
The Best Made In China

《分裂细胞 双重间谍》X360

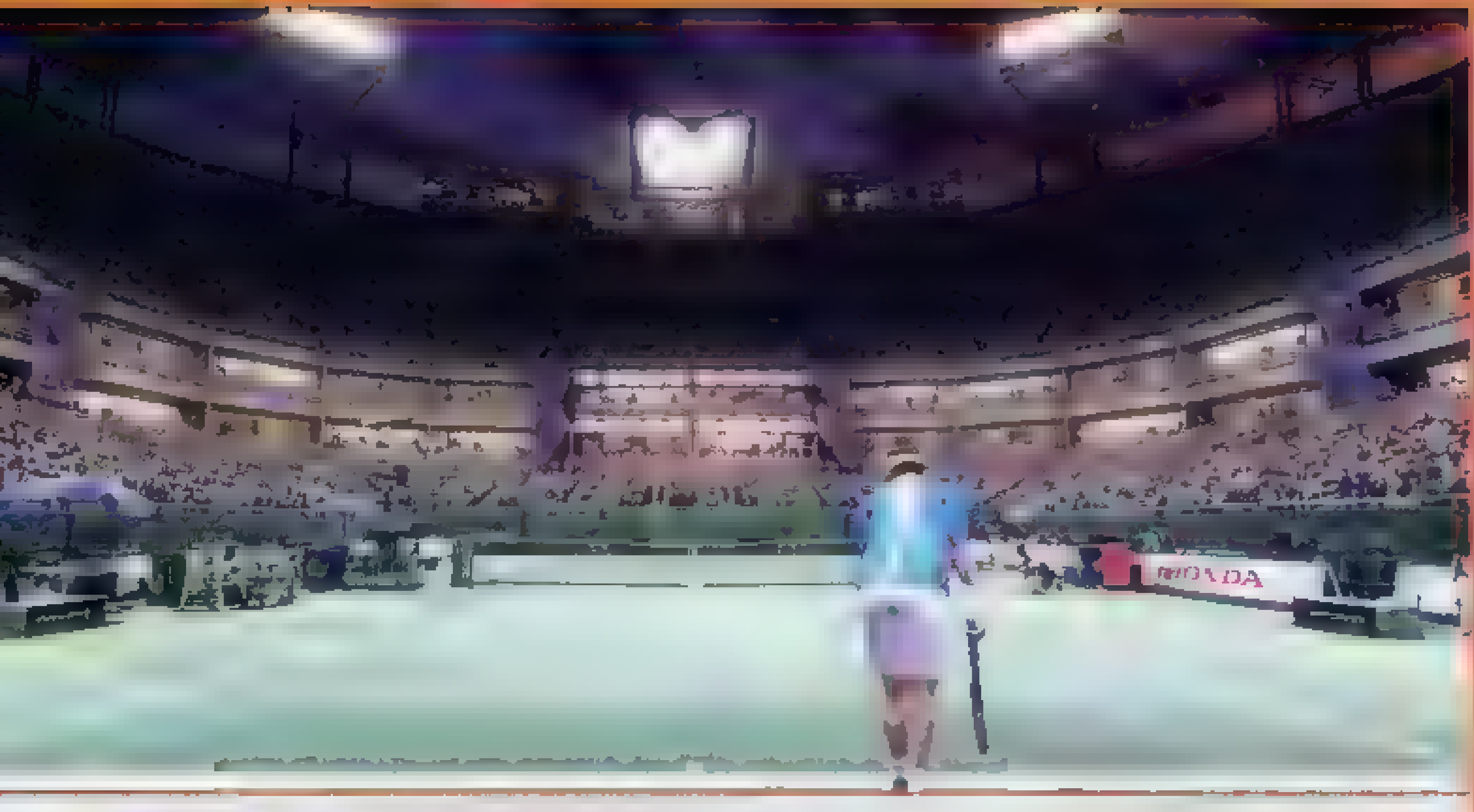
第一个由中国制作人领衔的次世代游戏，第一款由中国团队主力开发的次世代游戏，第一次让我们在E3现场采访到了制作次世代游戏的中国人！这一天让我们等待了太久，但是太久到底是多久？这三个第一蕴涵着太多的艰辛汗水与不懈努力，同时昭示着中国游戏界无限光明的未来！

喜出望外奖
The Most Exciting

《最终幻想XIII》PS3

12在美国还没卖，13居然就公布了，而且是一口气公布三作。人家《FF Ⅶ》是正传做得出色，才敢拼命出外围系列，可《FF XⅢ》呢？SE对它的把握就这么大？就这么看好昂贵的PS3？根据目前的资料，还没看出《FF XⅢ》的系列有什么[illegible]之外，[illegible] Final Fantasy，将来自当对得起大家的期待。

www.plumbook.cn



最佳体育游戏大奖
The Best SPG Game of E3 06

《VR网球3》 PS3 X360

在世界杯年里，体育游戏大奖却被一款网球游戏夺得，可见《VR网球3》在群众中的人气之高。它所代表的就是网球游戏在游戏机上的完美形态：高速的节奏、机敏的反应、且容易上手的操作，最关键的是它能够让所有人都迷上这个游戏而无论你是否喜欢网球，而我只想说，2007为什么还不到来？

其他提名 《胜利十一人：职业进化足球2007》(PS2/X360)、《Wii Sports》(Wii)、《NBA 2K7》(PS3/X360)、《马里奥篮球 3对3》(DS)、《乒乓》(X360)

最佳冒险游戏大奖
The Best AVG Game of E3 06

《鬼屋魔影5》 PS3 X360

AVG类型的游戏由它的前辈开创，但我们不希望这个游戏类型在它身上结束。由于其他游戏的缺席，至今还保持着纯正AVG游戏血统的《鬼屋魔影5》成为了独一无二的胜利者，阐述这个游戏的优点已经有些多余，难得的独苗难道你会错过嘛？这也是目前为止最没有悬念的奖项——提名即获奖。

其他提名 空缺

最佳音乐游戏大奖
The Best MUG Game of E3 06

《吉他英雄II》 PS2

这个游戏获奖的确有些意外，也许是《DDR》玩得太多没感觉，也许是《Wii Music Orchestra》的队伍排得太长，总之大家居然都一致看好这个游戏。今年的音乐游戏都有个特点，那就是大家都很强调双人合作，而《吉他英雄II》无疑是其中的佼佼者，独乐乐不如众乐乐，说的就是这个游戏。

其他提名 《精英鼓舞团》(NDS)、《歌唱明星》(PS3)、《Wii Music Orchestra》(Wii)、《Lumines II》(PSP)、Konami的《DDR》系列作

遗憾缺席奖
The Most Disappointing

《杀戮地带》 PS3

你说这是即时演算，我是这是预渲染的CG，他说这是未来游戏的标准……吵吧，然后…… 整整一年过去了。

在SCE的发表会上，其实每个人都伸长脖子等着看《杀戮地带》今年的表现，结果——没有，什么也没有。

同样的，《生化危机5》与《鬼泣4》也没有现身。是的，如果你到过Capcom展台，你会觉得这两款游戏仿佛根本就不存在。

才貌双全奖
The Beautiest Producer

婕德·雷蒙德

《刺客信条》制作人 Jade Raymond

谁说"游戏无美女"？谁说"才貌不可双全"？谁说"女子不如男"？你知道可一手缔造《刺客信条》这款充满深厚历史底蕴和男性魄力的游戏竟然出自一位丽质佳人之手！实践是检验真理的惟一标准，相信现在很多人已经在想，游戏怎么样已经无所谓了，我是来支持美女的。婕德(Jade)的原意是"翡翠"，她是货真价实的"游戏自有颜如玉"！

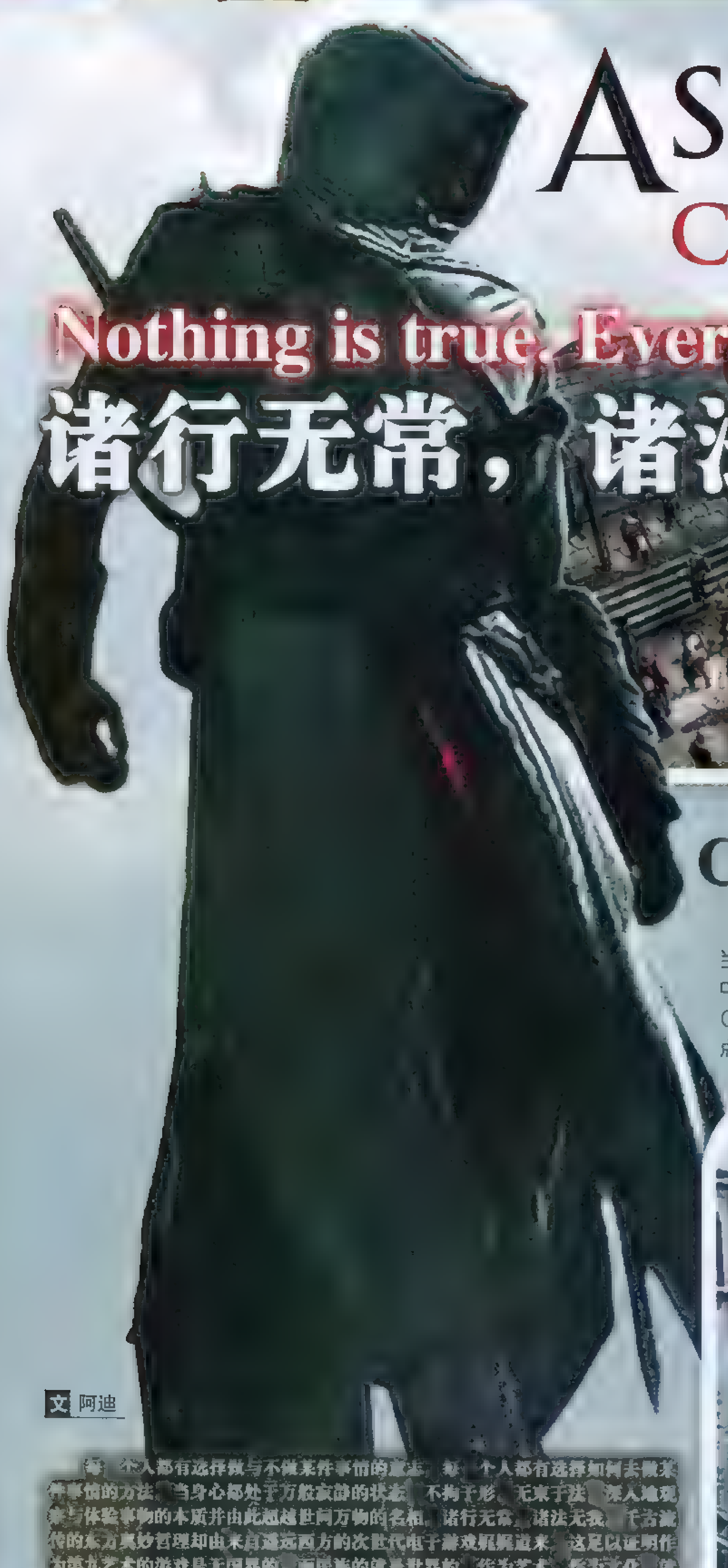
密不透风奖
The Best Show Girl

Show Girls

这个奖项颁给献给本次E3上所有的Show Girl们，"得益"于E3组委会的一纸通令，这些靠性感吃饭的Show Girl们不得不拉高胸前的拉链，放下超短的裙围，然后在额头上贴一张"Rated E for Everyone(适合所有人)"的标志，仅靠那张风情万种的脸蛋儿来吸引游走的观众。E3不能没有Show Girl，但Show Girl如果没有性感，那还不如没有。

www.plumbook.cn

ASSASSIN'S CREED™



Nothing is true. Everything is permitted.

诸行无常，诸法无我。

文 阿迪

每一个人都有选择做与不做某件事情的意志，每一个人都有选择如何去做某件事情的方法。当身心都处于万般寂静的状态，不拘于形，无束于法，深入地观察与体验事物的本质并由此超越世间万物的名相。诸行无常，诸法无我，千古流传的东方奥妙哲理却由来自遥远西方的次世代电子游戏娓娓道来，这足以证明作为第九艺术的游戏是无国界的，而民族的就是世界的。作为艺术，作为文化，就必定有自己的载体，游戏也不例外，载体是否足够吸引人，则是一款游戏成败的关键。一款游戏是否好玩，不仅仅是带给我们一时的感官刺激，还要拥有一个引人入胜的故事。圣战情结对于西方世界有着深入骨髓的影响，而刺客则是千古流传的神秘英雄，两者之间的结合必定会产生一种致命的吸引力。

刺客信条	UbiSoft	ACT
PS3	Assassin's Creed	预定2007年	价格未定
	对应周边未定		

Crusade十字军东征

2001年的“9・11”事件突发后，当时的美国总统布什在一次公开讲话中谈到，要用“十字军东征”(Crusade)来打击恐怖主义。这一观点显然是有问题的，不能将恐怖主义等同于伊斯兰教，不能把打击恐怖主义等同于历史上基督教与伊斯兰教的大规模剧烈冲突“十字军东征”。布什在“一竹竿打翻了一船人”后，触动了一根敏感的神经。然后他马上改口称

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

其为“正义无限行动”(Operation Infinite Justice)，但是穆斯林国家仍然表示不满，认为其冒犯了真主的权威。于是，布什只好再次改口为“持久自由行动”(Enduring Freedom)，才总算灰溜溜地找着了一个台阶了事。

从上述例子可见，十字军东征虽然已经过去了数百年，但是圣战情结依然存在于西方世界的每一个角落。任何一种超越心理底线的接触，都有可能引发双方的剧烈冲突。因为无论是哪一方都有着不得不战，而且必须一战的理由。当时光倒流数百年，那是一个刀剑纯粹血性拼杀的时代，那是一个振臂高呼应者如云的时代，那是一个波澜壮阔扬名立万的时代。如果你置身于这么一个大时代中，你会甘心只做一个小人物吗？

打个不恰当的比方，以公元1191年第三次十字军东征为游戏背景的《刺客信条》就像是金庸笔下的武侠小说一样，首先就将你纳入到一个真实的、庞大的历史背景，带给人足以心潮澎湃的联想。这就叫一种大气！本作的剧本科里·梅(Corey May)也是《波斯王子》砂之三部曲系列的剧本撰写者，在营造史诗般的宏伟气氛上有着自己登峰造极的独到之处。十字军东征是基督教徒和穆斯林之间争夺和保护圣地的一场宗教战争，也被称之为圣战。是什么能够引起双方跨越三个世纪旷日持久的惨烈厮杀？是什么能够促使成千上万的人产生一种足以左右思维的圣战情结？答案的名字叫圣地。

“在《波斯王子：时之砂》中建造了一座宫殿之后，我们总是在想，有什么还能比一座宫殿更大呢？毫无疑问是一个王国。”
——创意总监帕特里斯·德瑟莱斯

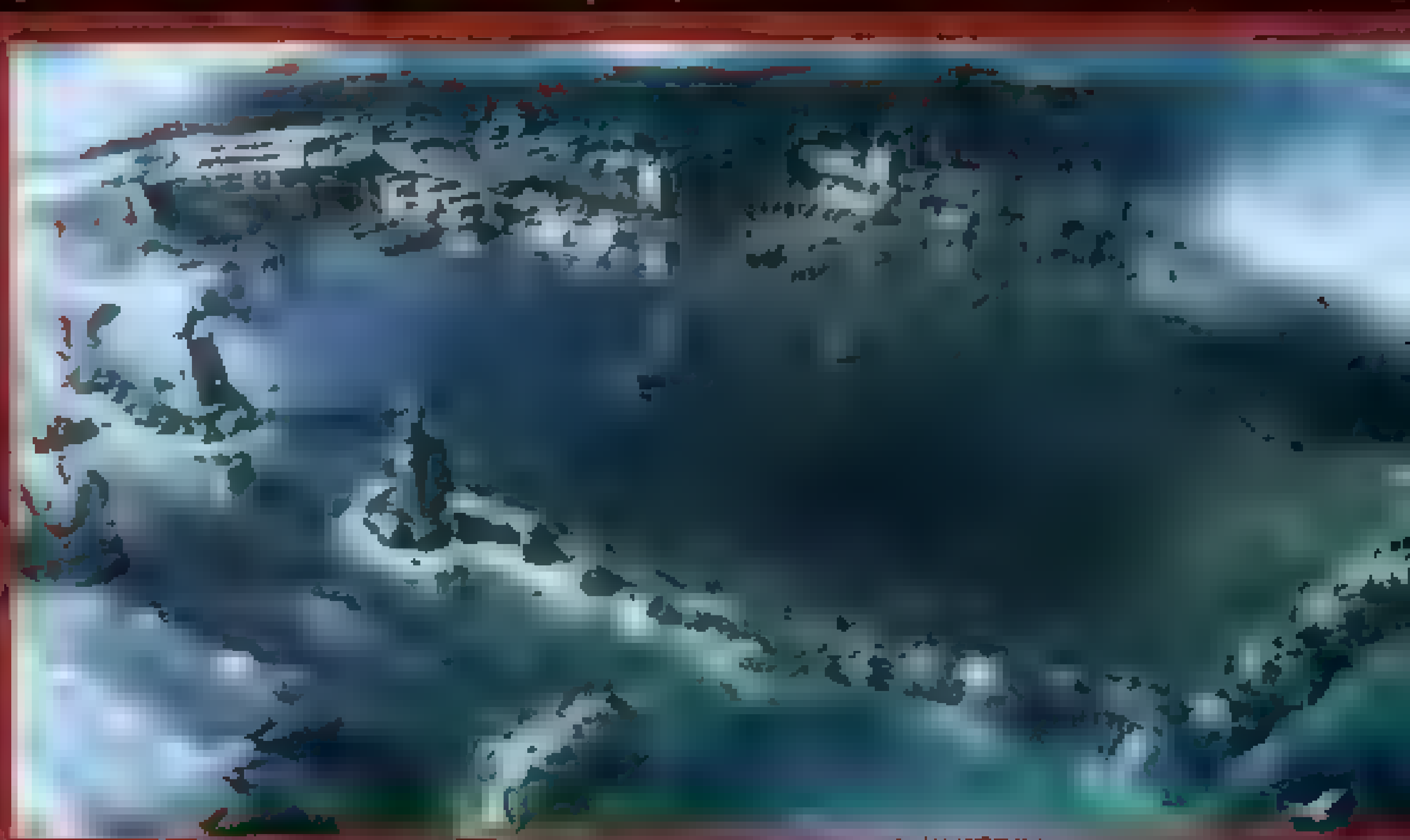
The Holy Land 圣地

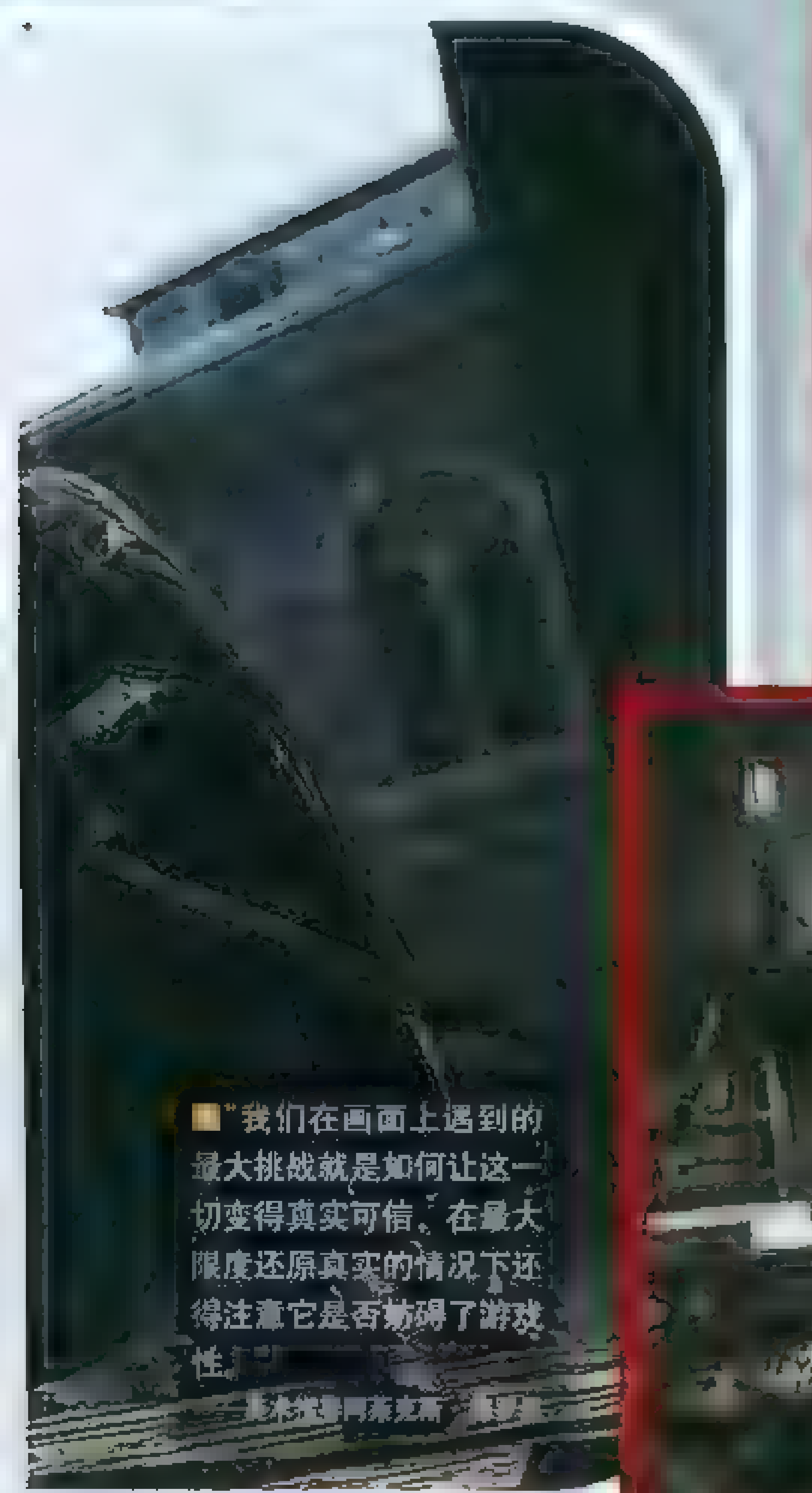
公元1189年，艾可之战结束后，十字军占领了海港城市艾可(Acre，即现今以色列北部海法湾上一港口)，并筑起了冷峻森严的城墙。作为本作的3个主要城市之一，在本届E3的宣传片中率先公布的就是这座名为艾可的海港城市。在艾可的十字军处刑台上，本作的主角埃泰尔(Altair)将上演一幕单枪匹马劫法场的好戏。

离开了以冰冷的蓝色为主色调的艾可，我们来到在十字军东征期间的穆斯林大本营——大马士革(Damascus，即现今叙利亚的首都和最大城市)。这座城市与艾可带给我们的冰蓝海洋气息完全不同，这是来自于沙漠的明黄色彩。在本作中，我们不单只能在大马士革有名的集市里逛个痛快，还可以顺道参拜一下这里宏伟肃穆的伊斯兰教清真寺。

作为最后的1个主要城市，我们绝不能错过这座圣地中的圣城——耶路撒冷。它是一座容纳了各种宗教、民族、语言的文化古城，并且将作为本作中南北2大王国的分界点。北部王国的翠绿青山与南部王国的滚滚黄沙形成了鲜明的对比。

本作的3大主要城市之间都将以大约2平方公里的荒野地带作为间隔区，而每1座城市还将划分为3个主要区域。制作小组表示，这样做的原因是为了在游戏中尽量原汁原味地为玩家展现出在那个古老的时代中，人们穿梭于不同城市间的遥远旅途。离开或进入每一个地区都将以淡入淡出作为画面显示的方式，相信这也是一种让系统读盘的好办法。在茫茫的沙海中，如果你不想孤身一人上路的话，还可以选择加入那些旅行的商队，这会比你独自徒步旅行节省不少时间。除了这些已知的地域外，喜欢探索未知领域的玩家还可以尝试到马西亚夫(Masyaf，即现今叙利亚城市)阴冷的群山峻岭中找寻刺客集团的要塞堡垒。还有一个被森林覆盖、草木丛生的地方，在那里你还可以嗅到残留的血腥和震耳的杀声。公元1191年9月，十字军先锋英王狮心王理查在此击败穆斯林领袖撒拉丁，史称阿尔苏夫之战(Arsuf)。





“我们在画面上遇到的最大挑战就是如何让这一切变得真实可信，在最大限度还原真实的情况下还得注意它是否妨碍了游戏性。”
——美术指导阿莱克斯 [illegible]

&3DM-SMV

刺客横扫Gamespot

《刺客信条》在E3期间获得了Gamespot的E3评奖活动“The Game Critics Awards”的“最佳PS3游戏大奖”(Best PlayStation 3 Game)。同时也荣获了Gamespot在2006年E3的“编辑选择大奖”(Editor's choice winner)

■无拘于形的操作系统令战斗不[illegible]，[illegible]乱砍乱杀，[illegible]对手，“以静制[illegible]”，在发现破绽后迅速反击，[illegible]先主。

绝世轻功

▲潜伏、刺杀、逃脱，刺杀三步曲能否有个完美的尾音就看你是否能逃脱成功了。如果刺客的轻功不是举世无双的话，那他必定早已以身殉义。不但能刺杀成功，而且还能全身而退，这才是刺客的最高[illegible]。

Action with Total Freedom 刺客无拘于形

为一个充满崭新理念的游戏设计一套世俗的操作系统，这无疑于自杀。现今绝大多数动作游戏的键位设置都是趋于精确分工和复杂组合。手柄上就那么几个键，往往还根据各种键的组合弄出繁多的花样。玩家们面对这种操作系统有两条路可以走：一，只记住并使用最实用的一两招，把战斗变得千篇一律，让制作小组的苦心化为乌有；二，被弄得头晕头疼，干脆不玩。

上一期的前线我们介绍了《刺客信条》的制作小组就是缔造《波斯王子时之砂》及该系列的辉煌的同一支团队。其实他们也在操作系统上吃过大亏。“《波斯王子》系列”(《时之砂》、《武者之心》、《王者无双》)都在系统菜单里列出了一长串长达数页的操作列表。真是光看着就让人头疼，更何况还得在战斗中随机应变呢？我们可怜的玩家往往只能以上述的第一种情况硬冲硬打，以无数次血的教训来换回针对每一个敌人和每种环境的有效操作组合。(众编：为当年制作《时之砂》攻略的多边形、制作《武者之心》和《王者无双》攻略的阿迪默哀三十秒……)

总结和吸取了经验教训后，制作小组决定遵循“无拘于形”的理念为刺客设计一套全新的自由操作系统。我们还认为，《刺客信条》的这套操作系统，其将人体四肢对应不同键位及结合相关环境充分释放玩家的创造性，然后达到自由组合的理念，其灵感很可能就是取自于Xbox上的最强动作游戏《忍者龙剑传》和3D格斗游戏的翘楚之一《铁拳》。同类型游戏间的互相借鉴，以及跨类型游戏间的妙手移植，由此激发出无穷的灵感。在现今这个讯息传播速度呈爆炸性发展的社会中，特别是在游戏这种以高精尖技术为主体的行业中体现得尤为明显。

“理解了这个简单的理念，你就能够快速把握住刺客的行动。”制作人婕德·雷蒙德(Jade Raymond)谈到。“你不需要再逼自己去作组合键位表的奴隶，这一次你将是操作系统的上帝。”根据PS3的手柄键位，左摇杆对应角色的移动、右摇杆是控制视角、×对应角色的脚、□对应角色拿着武器的手臂、○对应角色没有拿着武器的手臂、△则是对应思考的一个特别键位。直接以左摇杆移动时，埃泰尔处于跑的状态，而配合按下R组的其中一个键位时，埃泰尔则会以正常的步行速度前进。结合本届E3上的最新宣传片来看，在人群中埃泰尔用手轻轻地推开人群中的NPC这一动作，我们可以确定是在步行状态下以○键来实现的。左摇杆+R组键位等于步行，在步行的状态中用没有武器的手拨开人群，一切都显得那么地顺理成章。因为读到这里，其实你已理解了制作小组的理念，“无拘于形”就是那么简单。

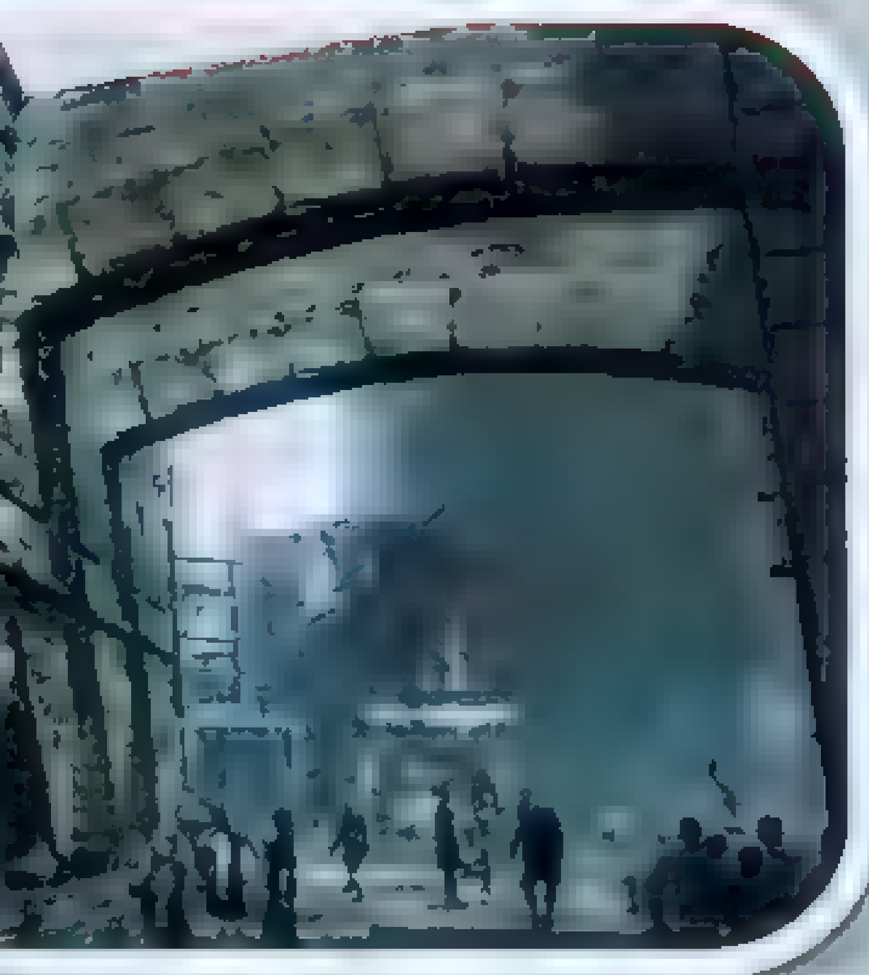
接下来我们特别要谈到的就是对应思考的特别键位△。埃泰尔其实也有思想，听了不要觉得奇怪噢，其实就是玩家您自己的思想。在一些特殊时刻按下△就会进入第一人称视角，或者是一个特殊的视角，此时就要考验玩家的观察力去找出目标所在。而当你穿梭于城里的人群中时，你会经常听到有些居民在用本地方言交谈，比如阿拉伯语。这时△就起到了一个翻译键的作用，埃泰尔会将那些难懂的方言转化成一些有用的线索，甚至是一个惊天大秘密。以上只是△键作用的凤毛麟角而已，更多的信息还有待官方的进一步公布。但是根据上述功能，我们暂时可以将△键理解为游戏中的线索触发键，即Key Button。

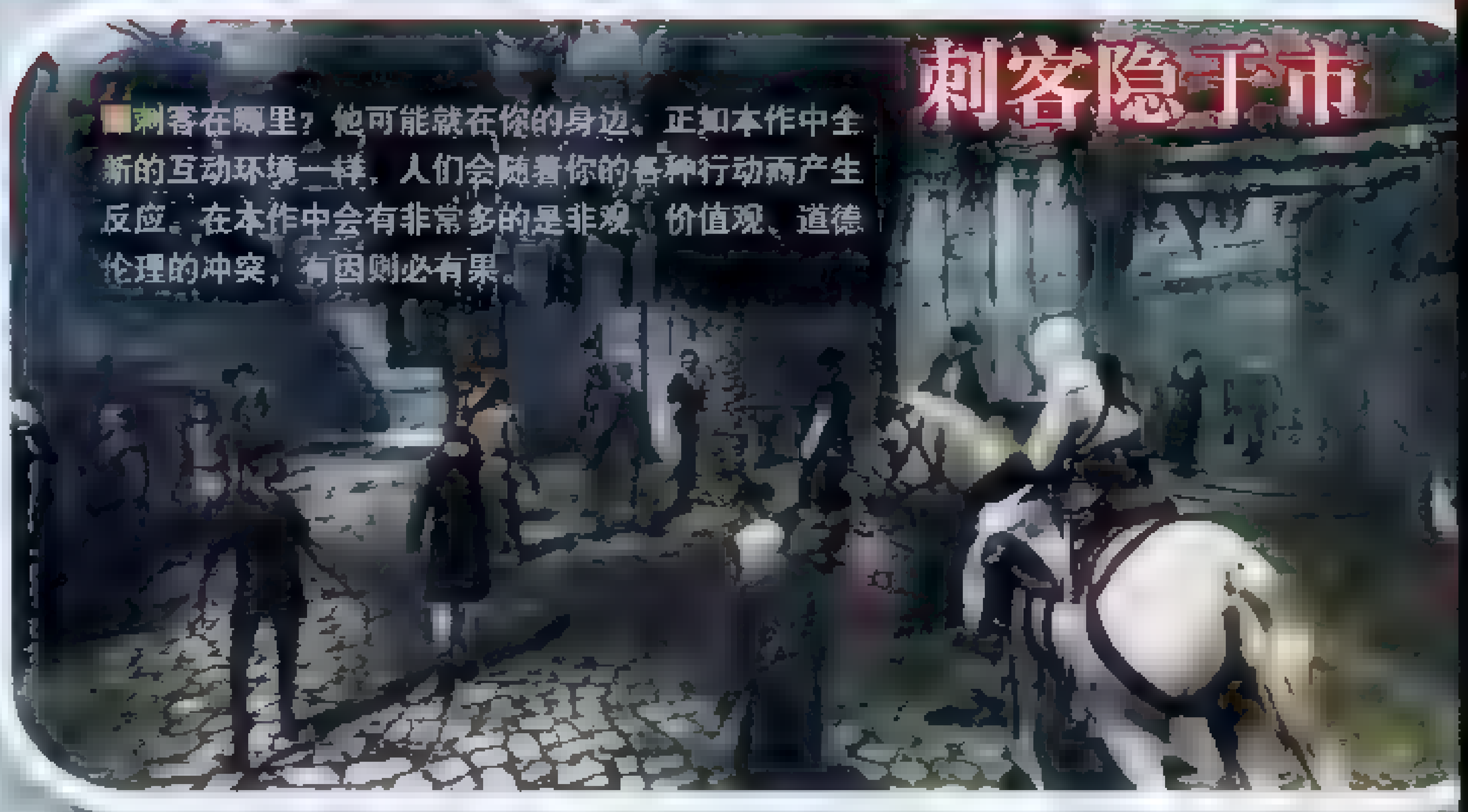
重塑圣地

在这里大家可以看到，《刺客信条》中的圣地是如何被制作小组妙手重塑的。从一个个原始的线框图、只加了一点光源的建模，慢慢地添砖加瓦，重塑圣地，这绝对是一个庞大的工程。第一步加上的是原始光源，然后再把圣地的市民们放进去。第二步再将建模每一面和边沿都加上多边形。第三步就是最后一步，现在可以将各种光影、特效、物理映射通通赋予进去了。经过一系列精细和严格的工序后，圣地终于重放光彩！

间谍评刺客

“人头涌涌的城市街道让人感受到鲜活的存在感，而玩家与NPC市民们的互动反馈上本作中的整个世界比以往任何家用机游戏所营造的都要真实可信”——GameSpy。《刺客信条》获得了GameSpy的E3大奖活动“Best of E3”中的“PS3游戏展出大奖”(PS3 Game of show)





刺客在哪里？他可能就在你的身边。正如本作中全新的互动环境一样，人们会随着你的各种行动而产生反应。在本作中会有非常多的是非观、价值观、道德伦理的冲突，有因则必有果。

“对于我们来说，有一件事情非常重要，那就是去建立一种捕食者与被掠食者之间的联系，一如刺客与被刺者。”

制作人婕德·雷蒙德

When beauty meets assassin

当美女遇上刺客

常言道，书中自有颜如玉。诚然如此，不过各位玩家也不用太羡慕别人书香门第啦，如今我们的游戏业界也有了自己的颜如玉。

沉静自若就如大家闺秀，明眸如镜宛若瑶池之水，亚麻色的肌肤中稍稍透着点红晕，樱唇微启仿佛柔和春风轻拂你的耳畔。你想不想与这位佳人一起秉烛夜话，畅谈游戏世界的古今中外呢？Of course，yeah！美女与野兽，一个充满危险与刺激的组合。那么，美女与刺客呢？

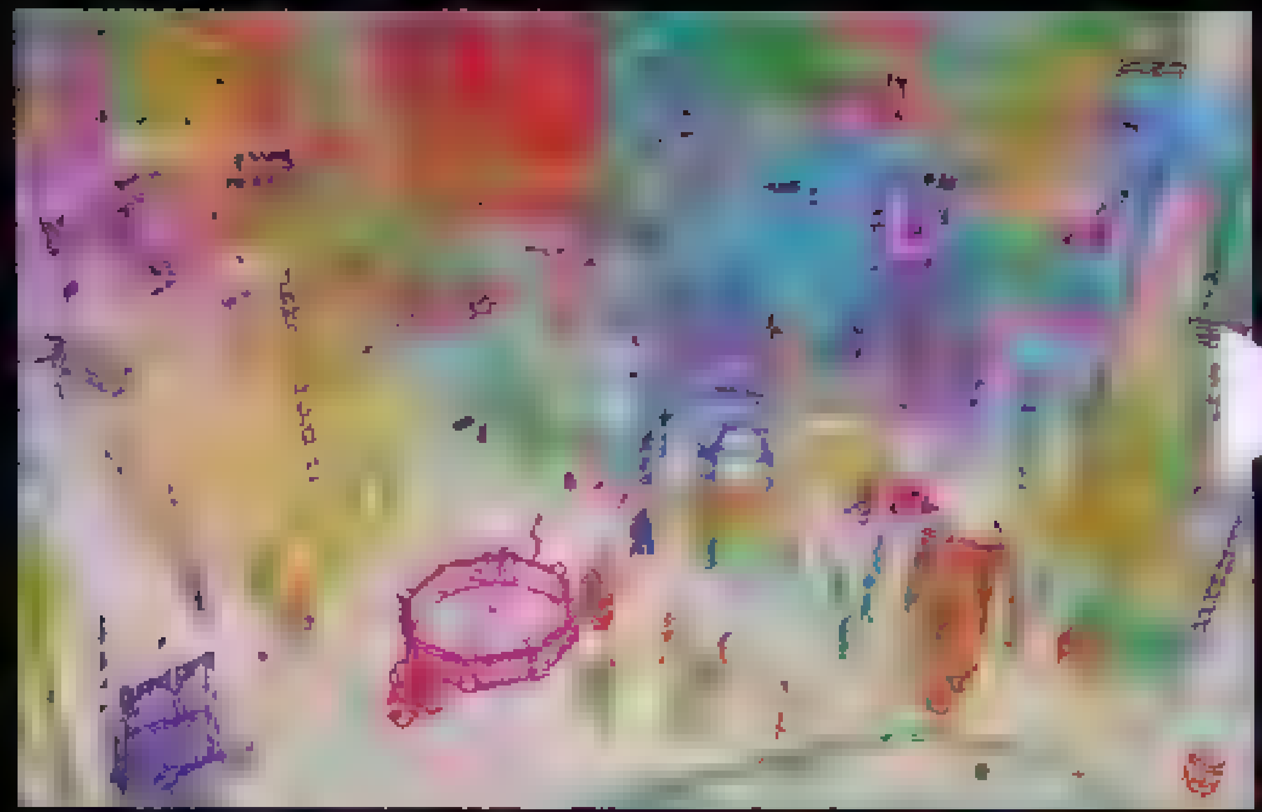
当美女遇上刺客，这是一个难以用语言去形容的交集。致命的刺客就如美丽的女人，仿佛在刀锋上跳舞一般，在生命之花即将凋零前的那一刻绽放出一种最摄人心魂的美丽。是否你依然觉得难以想象？那么无须再想，让我们一起来揭开美丽刺客的神秘面纱吧。她就是我们的颜如玉，《刺客信条》的制作人——婕德·雷蒙德。一款如此充满男性魅力和动作魄力的游戏，一款在本届E3征服了各路评审和全球玩家获得海量大奖的作品，竟然会出自这位纤纤女子之手，这不得不让我们对这位游戏业界的颜如玉刮目相看。我们甚至觉得婕德·雷蒙德就如古龙笔下的公孙大娘，不过她舞动的不是剑器，而是神奇的游戏。诗仙李白曾为千古流传的刺客侠士慷慨作赋，名曰《侠客行》。无独有偶，眼前的这位女子却更容易令人想起诗圣杜甫诗中的公孙大娘，《剑器行》中千古传诵的名篇请允许我们在此刻赠于佳人。

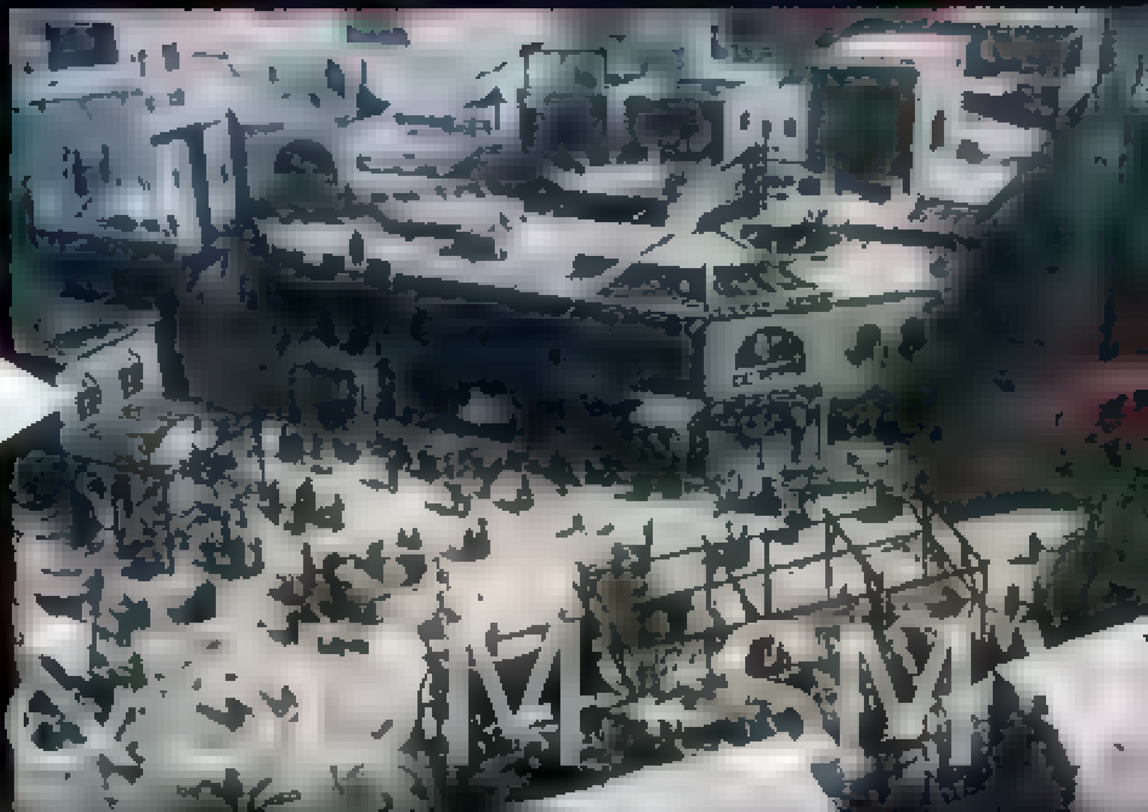
“昔有佳人公孙氏，一舞剑器动四方。观者如山色沮丧，天地为之久低昂。”

▲当2004年育碧蒙特利尔工作室展开「刺客计划」的时候，只有一个六人团队，而如今整个制作团队的人数已超百人。《刺客信条》将于2007年内发售，暂定平台为PS3。

Switchblade 折叠腕刃

这就是埃泰尔的致命利器——折叠腕刃。所谓一寸短一寸险，致命、隐秘、迅猛是它的三大特点。就像一条断断吐信的毒蛇，一旦被它咬着就只有死路一条。





IGN 惊艳刺客

“在今年的E3有着许许多多优秀的动作游戏，不过其中大多数游戏的出展者在人们的意料之中，而另一个跳出来让我们吃惊的，就是育碧的《刺客信条》”——IGN。《刺客信条》获得了IGN的E3评奖当中“Best of E3 Awards”中的“最佳动作游戏大奖”Best Action Game）。

RESISTANCE
FALL OF MAN

Insomniac去年宣布的开发代号为《I-8》的FPS游戏，在E3-2006上正式定名为《抵抗：灭绝人类》。乍一看游戏画面，你会说："这不是《使命召唤》么？"没错，你看那武器，那房屋，那战士的头盔，只不过你的敌人不再是邪恶的法西斯，而是更加残忍的异种生物。本作是SCE提供的PS3试玩DEMO中水准最高的一款游戏。以《瑞奇与叮当》而著名的Insomniac正在把我们带到一个黑暗的新世界。

文 狸猫柚子 编 星夜

抵抗：灭绝人类	SCEA Insomniac Games	FPS
PS3 Resistance Fall of Man	2006年11月15日	美版

末日来临

本作故事发生在1951年。在这个虚构的世界里，第二次世界大战并没有发生，取而代之的是不知从何而来的被称作"奇美拉"的异种生物。这些生物具有把其他生命体同化成"奇美拉"的能力，它们在席卷了俄罗斯之后便涌向了欧洲大陆，几乎所有人都被变为"奇美拉"，仅存的反抗力量组成了英美联军，率领人类进行最后的抵抗。

欧陆战地

目前本作公开的主要舞台有两个，一个是英国城市曼彻斯特，另一个是室内场景"北方联军作战总部"。制作组设计了大量真实的建筑物，与各种材质的景物组合搭建了露天的曼彻斯特城场景。细腻的灰尘，绿色的植物，坚硬的金属物体，可随意破坏迸裂成渣的木块，场景中每种材质都会呈现不同的物理性质。但作为一款次世代大作，这些是远远不够的。而且本作在建筑物大量崩塌时还会出现小小的延迟，还好并不足以影响整个游戏的流畅性。游戏还预备支持1080p的高清晰输出模式。

武器狂潮

仅仅凭借画面，要想在次世代游戏中占一席之地是不大可能的。Insomniac从《瑞奇与叮当》中借鉴的最宝贵经验就是各种设计奇特的武器。除了老套的机枪和霰弹枪之外，本作提供了一个充满血腥色彩的霰弹射钉枪，呈发散状的数根钢钉射出去的感觉充分满足了玩家虐怪的欲望。游戏中的终极武器是一个有着类似魔法效果的武器，可以发射类似龙卷风一类的攻击波(这还是1951年的科技程度么？)，即所谓的"附加武器攻击"。在游戏中，玩家可以在敌人所在的地方发射一个粒子球，并在与敌人周旋的时候不停地朝那个球中发射足够多的子弹，当敌人触发了粒子球的时候，所有球中的子弹便会凝聚成一股威力巨大的冲击波射向敌人。

共御外敌

如今的FPS游戏已经基本离不开网络多人模式，本作另外一个吸引人的地方便是提供了32人网络联机模式。从目前的测试来看，32人交火的时候基本上没有任何画面延迟，这无疑是令人振奋的。而且本作除了死亡竞赛以外还有许多联机对战模式没有公开。另外本作还设计有采用分屏方式进行的多人合作过关模式。

©2006 Sony Computer Entertainment America Inc.

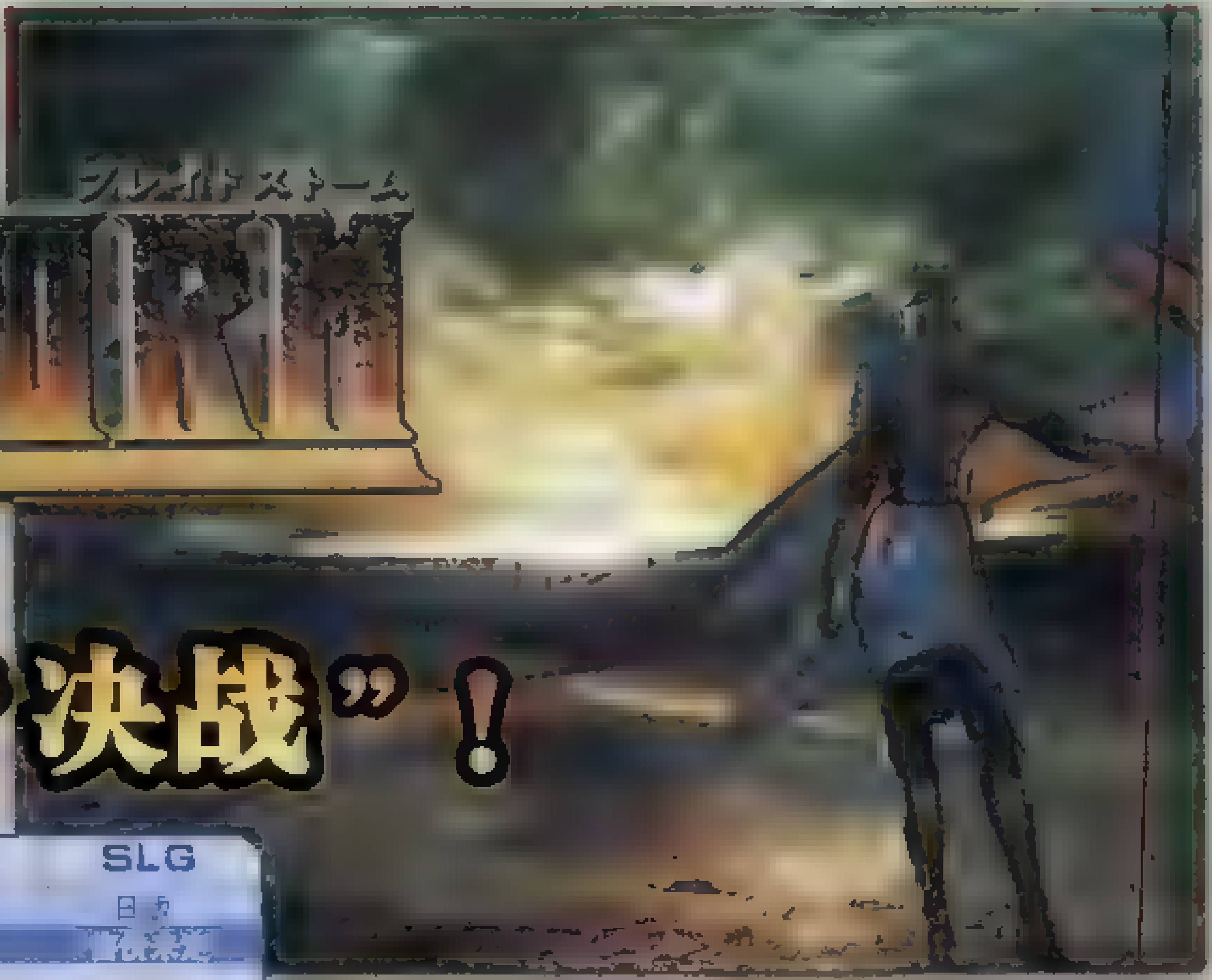
www.tmbook.cn

1999年7月，在SONY还未公开PS下一代主机的正式名称之前，光荣就宣布将在PS下一代主机上推出一款名为《决战》的游戏，光荣由此成为第一家表示将为PS下一代主机开发游戏的厂商。《决战》表现出来的恢宏气势折服了大量玩家，这使得它成为PS2首发游戏中最成功的游戏之一，为SONY立下了汗马功劳。如今到了PS3即将发售的关键时期，这次光荣交出的答卷便是同为SLG的《剑刃风暴 百年战争》，且看它能否超越《决战》在日本创下的86万套销售成绩！

文 纱迦

BLADESTORM 百年戦争

这就是PS3上的“决战”！



剑刃风暴 百年战争	Koei	SLG
PS3 BLADESTORM 百年战争	发售日未定	日元
对应周边未定		

西风压东风 风水轮流转

和《决战》一样，本作也是一款强调战争宏大场面的SLG。借助PS3的威力，你可以在本作中看到前所未有的万人混战的逼真场面。这次光荣放弃了它最拿手的中国史和日本史，转头攻向14～15世纪的欧洲战场。玩家在游戏中将以佣兵队长的立场，参加各式各样的大小战役。在战况激烈、极其漫长的英法百年战争中，指挥自己麾下的部队全力打倒挡在面前的所有敌人，以获得最大的战果和最高的荣誉！

在晨雾弥漫的美丽战场展开战斗！

▶▲这是一场在奥尔良郊外展开的大战。

百年战争的史实

从1337年到1453年，英国和法国展开了长达116年的战争，这116年间因为王位更迭、瘟疫横行等原因停战过数次，故史称百年战争。英法两国争夺土地和王位是百年战争发动的根本原因，但随着时间的推移，百年战争的性质从封建王朝混战变为侵略与反侵略。在战争初期法国大片土地被夺，法国人民经过浴血奋战将英国军队赶回海峡对岸，终于收复了法国全境。被法国人民千古传颂的圣女贞德正是百年战争期间涌现出来的人物。

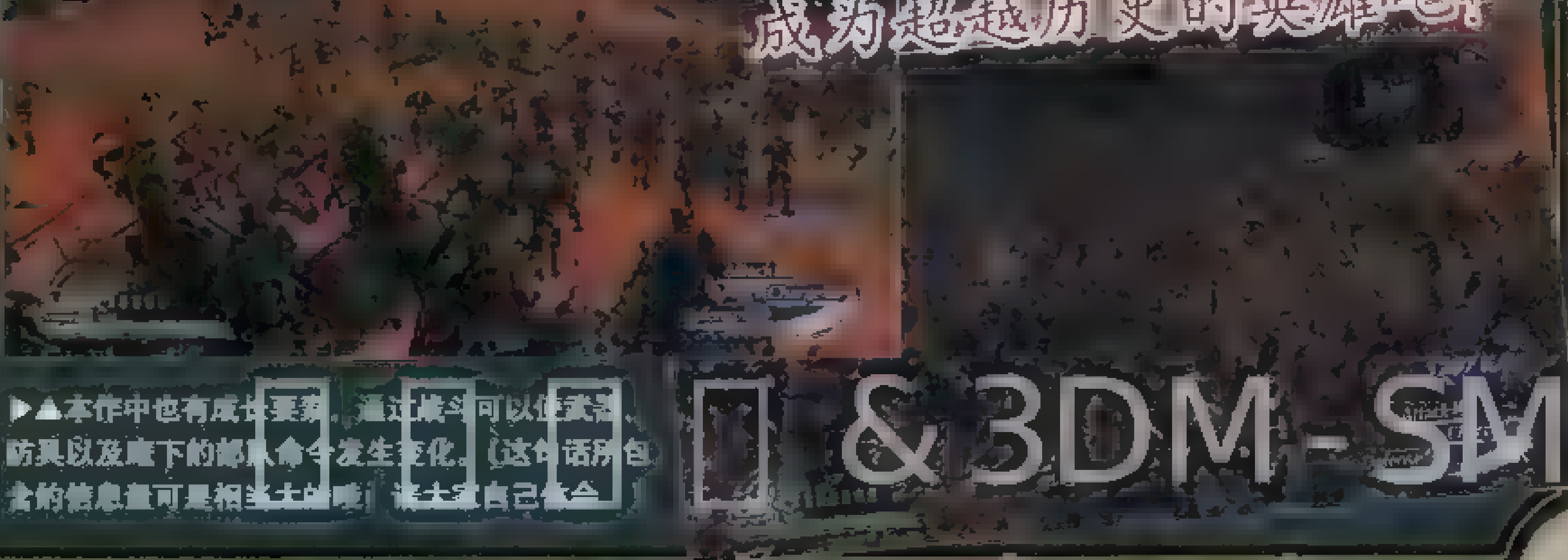
次世代拒绝旧瓶装新酒

本作之所以没有冠上“决战”之名，是因为游戏中引入了大量新要素，与以往的SLG完全不同。其中之一便是自由任务系统。百年战争中双方的军事领导人都是国王，如果让玩家操纵国王的话也未免太无趣了一些。因此在本作中玩家扮演的是佣兵队长；你可以自由选择参加哪一方。游戏中有很多百年战争期间出现的特色兵种，玩家可以自由决定自己的部队种类。更值得注意的是，在以往光荣的SLG中，两军交战的结果是根据各部队设定的数值进行演算后得出的。而在本作中每一个士兵所缔造的战果，都可以在游戏中清楚地反映出来！

体会全新感觉的部队(TROOP)动作游戏！

15%的实力便已远超PS2？

本次公开的画面，其实也只有平原的清晨、黄昏两个场景而已。单从静止图片来看，本作的画面表现力只能说是一般，似乎仅比PS2略胜一筹。但从目前公开的影像中可以看出，本作所表现出的战争场面远胜PS2。不但战场上的人数更多，而且每个士兵的动作也更加细致，特别是双方部队短兵相接的那一瞬间，真的很有好莱坞大片的感觉。不过据光荣的开发人员表示，目前本作的开发度仅有15%，这么说来的话，完全开发后的游戏还是相当值得期待的。不过距离PS3在日本发售已经时日不多，还能赶上吗？



在历时百年的漫长战斗中成为超越历史的英雄吧！

▶▲本作中也有成长要素，通过战斗可以使武器、防具以及麾下的部队命令发生变化。（这句话所包含的信息量可是相当大的哦！请大家自己体会）

&3DM-SM
www.plumbook

©KOEI Co.,Ltd All rights reserved

“世人在自己的想象中构筑了自己的世界。”

1999年，Irrational推出了经典的《网络奇兵2》。这款FPS游戏中融入了动作、冒险和RPG元素，以惊悚的科幻题材为背景。游戏中注重的是玩家的选择性与定制功能。这款游戏取得了轰动性成功，被《今日美国》赞誉为“有史以来最精妙的FPS游戏”，GameSpot将其评为“史上最伟大游戏”之一。因此当《生化奇兵》公布时，立刻在网络上掀起强烈反响。在今年的E3展上，《生化奇兵》独占鳌头，成为多家游戏媒体一致推举的E3 2006头号大奖获得者。这款对国内玩家来说有点陌生的游戏到底有着怎样的惊人魅力呢？

文 星夜

生化奇兵	2K Games Irrational Games	FPS
多机种 BioShock	预定2007年	美版
对应平台为PC、Xbox 360	记忆要求未定	价格未定

E3 2006头号大作

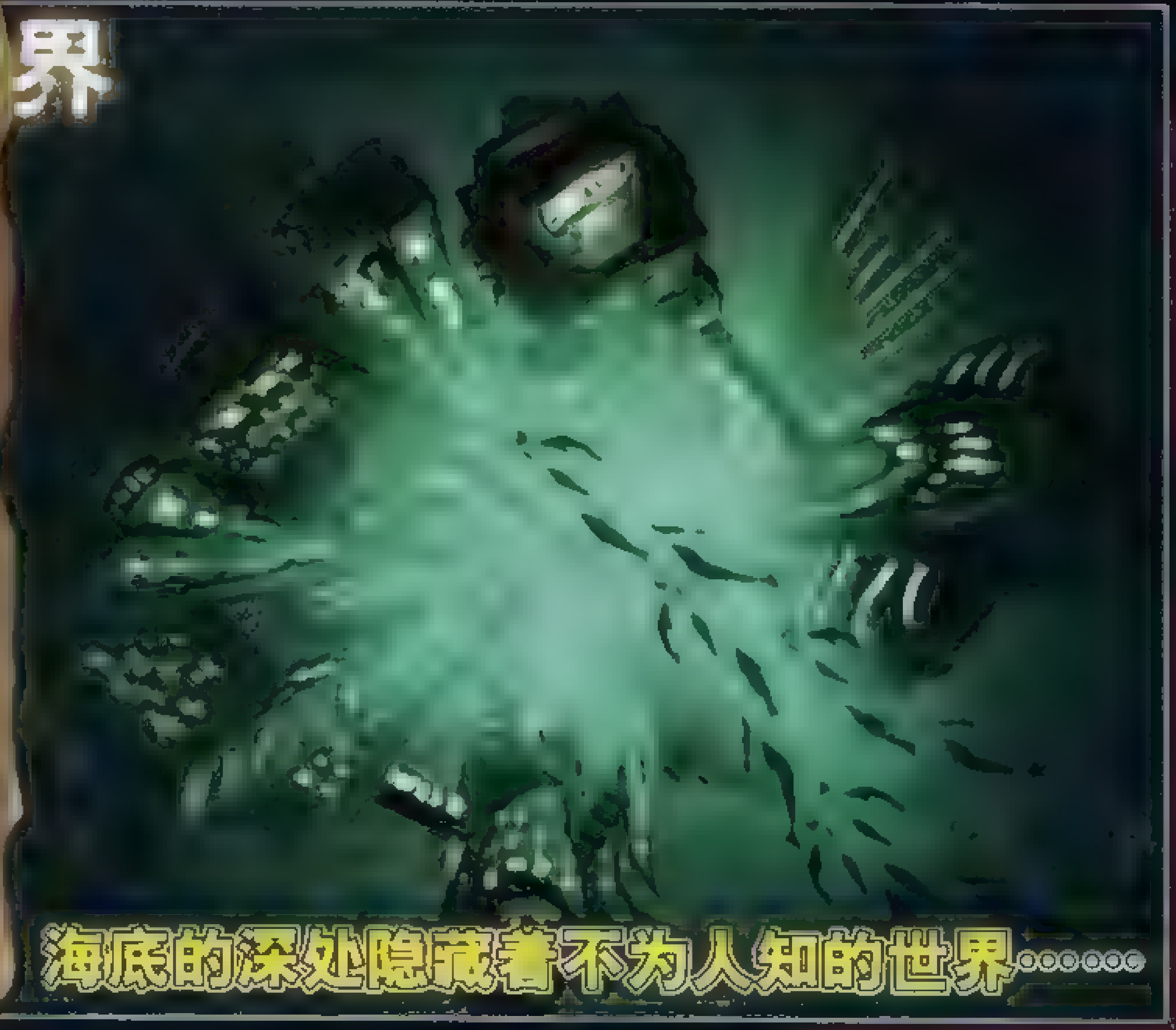
堕入极乐世界

1960年代初。

我这是在哪儿？身边有一架飞机残骸，到处都是尸体……水，幽蓝的水，我在海底？

我扫视了一下四周，我真的在海底，远处有座灯塔在水波中荡漾，我游上前去探个究竟。不，这不是灯塔，它在海底。这座神秘的建筑建在海底，我顺着梯子爬向里面。尸体，又是尸体，可是，我无处可去了，只能继续向深处前进。我把尸体移走，爬到了一个潜水设备里，它在降落，一直降落。

远处出现星星点点的万家灯火[illegible]

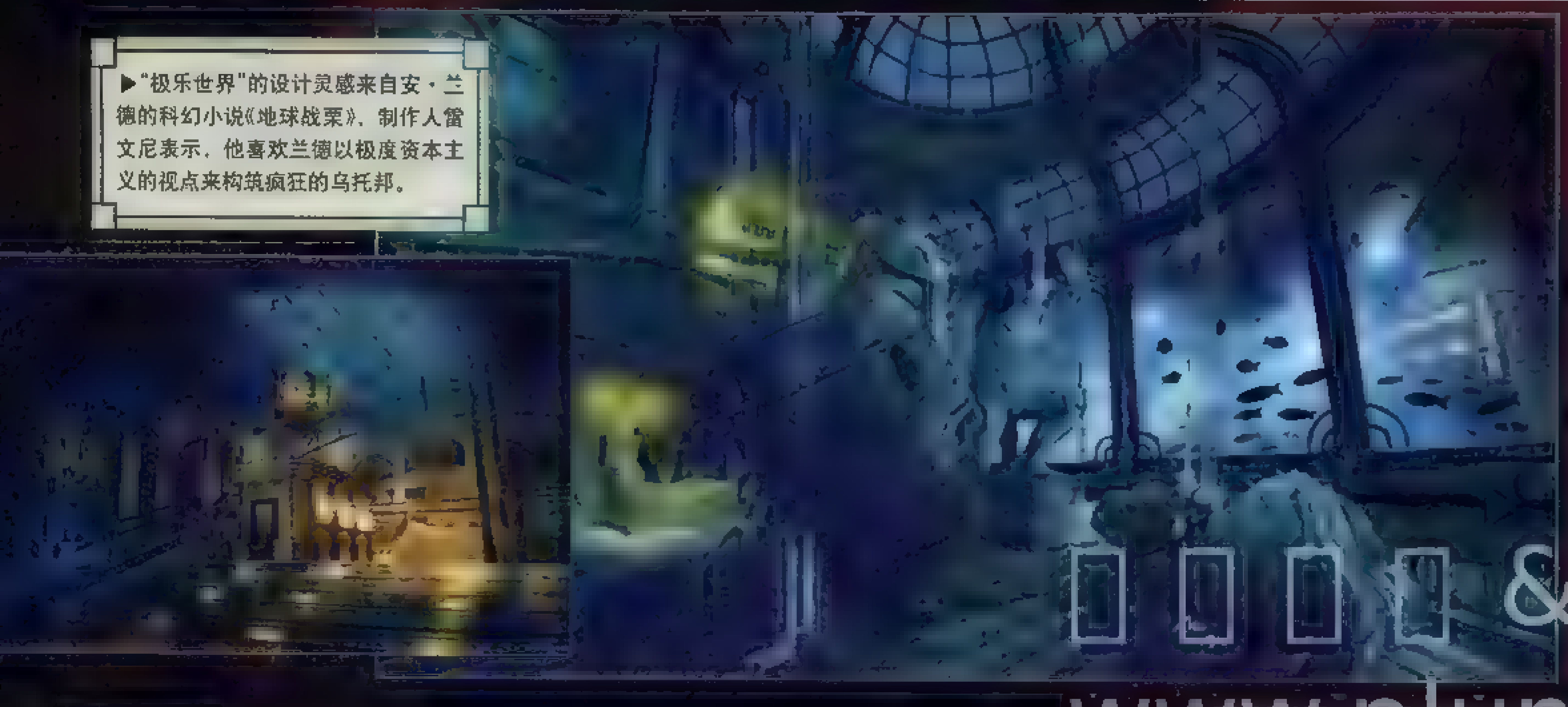


海底的深处隐藏着不为人知的世界……

海底乌托邦

游戏中所在的“极乐世界”（Rapture）曾是一个真正的乌托邦，它由前苏联流亡者安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）设计于1946年。极乐世界的设计目标是为全世界最出色、最优秀的画家、科学家和运动员们提供完美的世界。作为这个世界的创造者，莱恩享受着高于所有其他住民的经济优势。然而一些事件的发生让极乐世界的经济平衡彻底崩溃，并且成为一个灾难世界。

两位研究海底生物的科学家发现了一种海蛞蝓，这种海蛞蝓每消化和摧毁一个细胞，就会分泌出一种含有干细胞的液体。很快这种被称为“亚当”（Adam）的物质成为了极乐世界的金钱。它能够让人更聪明、更快，甚至不用因为癌症而死亡。惟一的问题是，控制亚当的并不是安德鲁，而是一个年轻的机会主义者枫丹尼（Fontaine）。围绕基因改良的竞争在这两个极乐世界最有权势的男人之间展开。最终安德鲁赢得了基因之战，而代价却是他的整个乌托邦，甚至里面所有的居民。人们发现亚当存在自我更改的功能，利用这种特性可以让人类的体能突破理论极限，然而正是因此[illegible]，极乐世界成了怪物肆虐的海底地狱。



▶“极乐世界”的设计灵感来自安·兰德的科幻小说《地球战栗》，制作人雷文尼表示，他喜欢兰德以极度资本主义的视点来构筑疯狂的乌托邦。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn
©2006 2K Games. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.

你有选择的权力，但无法逃避必须要做的选择。”

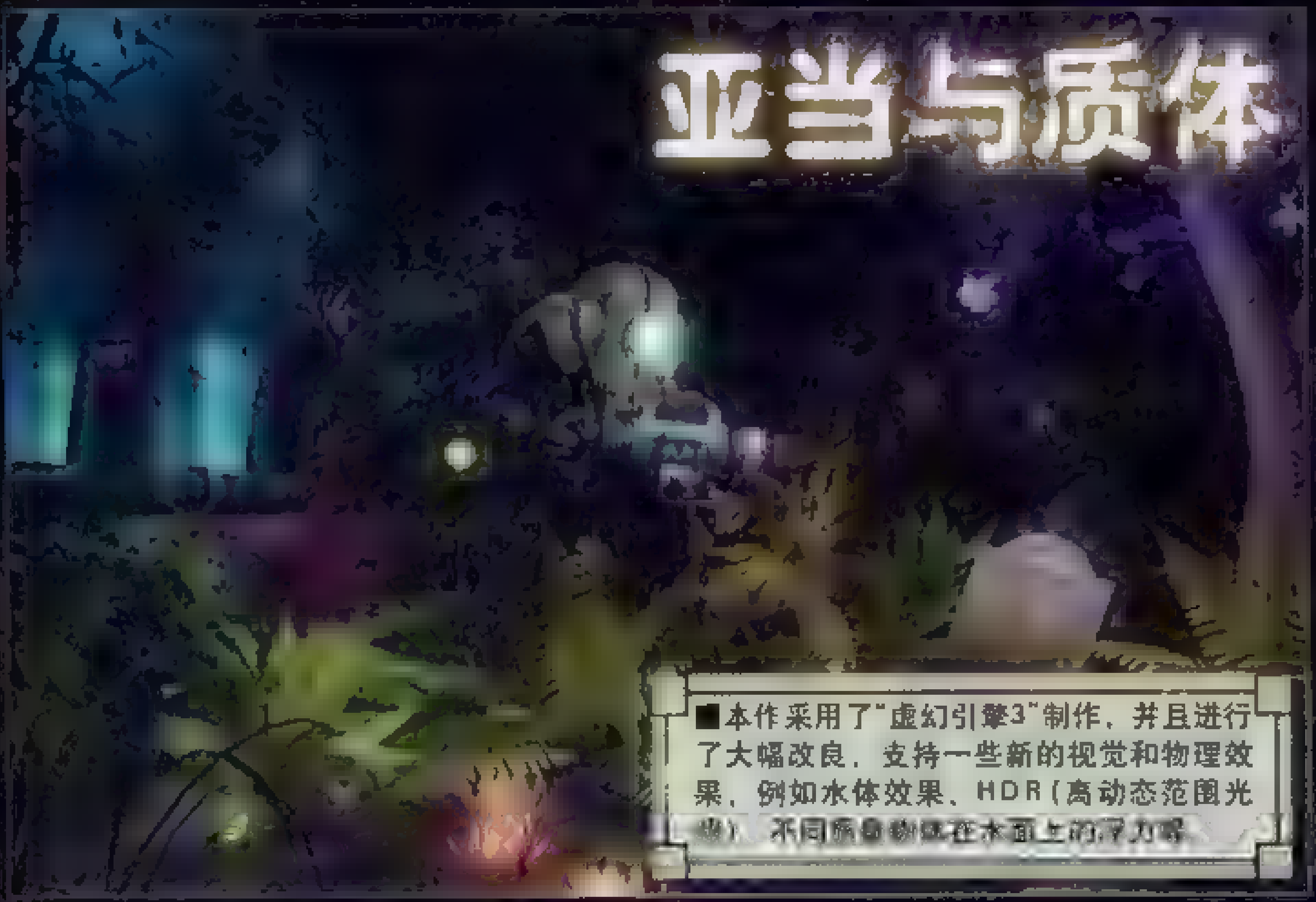
——《地球战栗》作者安·兰德

“收集者”与“保护者”

在基因之战中，亚当的所有天然来源都被摧毁，然而被基因改造的人们已经到了只有依靠它们才能活下去的地步。莱恩后来发现可以从尸体身上提取亚当，经过处理后重新使用。为此莱恩将儿童改造成“收集者”(Gatherer)，他们将尸体身上的亚当物质吸入体内，在体内进行加工。每个“收集者”身边都有一个“保护者”，他们是极乐世界最危险的敌人。不过与大自然中很多危险的动物一样，如果你不去靠近或者触怒他们，他们是不会主动攻击你的。问题是，他们身上含有大量珍贵的亚当，因此将其击倒会有很大的收获。

◀“保护者”与“收集者”之间的关系让人想到了父女，因此“保护者”被戏称为“大老爹”，“收集者”被戏称为“小妹妹”。

亚当与质体



■本作采用了“虚幻引擎3”制作，并且进行了大幅改良，支持一些新的视觉和物理效果，例如水体效果、HDR（高动态范围光照）、不同质量物体在水面上的浮力等。

制作人表示，他们创造的是一个让玩家可以自己选择的世界，该怎么做取决于玩家自己。本作存在“AI生态学”的概念，极乐世界中的变异怪物们存在着类似于食物链的生态关系。本作游戏系统的本质在于玩家对游戏世界的影响，例如玩家可以利用各种怪物之间的“生态关系”使其自相残杀。玩家扮演的主角将会经历与居民一样的基因变异。通过使用亚当，就可以获得“质体”对体能进行强化，并获得新的能力。例如隔空取物，让收集者和保护者将你视为同伴的“Gatherer Cry”，甚至还有强化脑力的“天才发明家”能力，让你可以创造出全新的道具和武器。“质体”是本作的重要概念，在极乐世界，到处都分布着“质体机”，通过这些质体机可以获得新的技能或者将现有的技能换为其他能力。

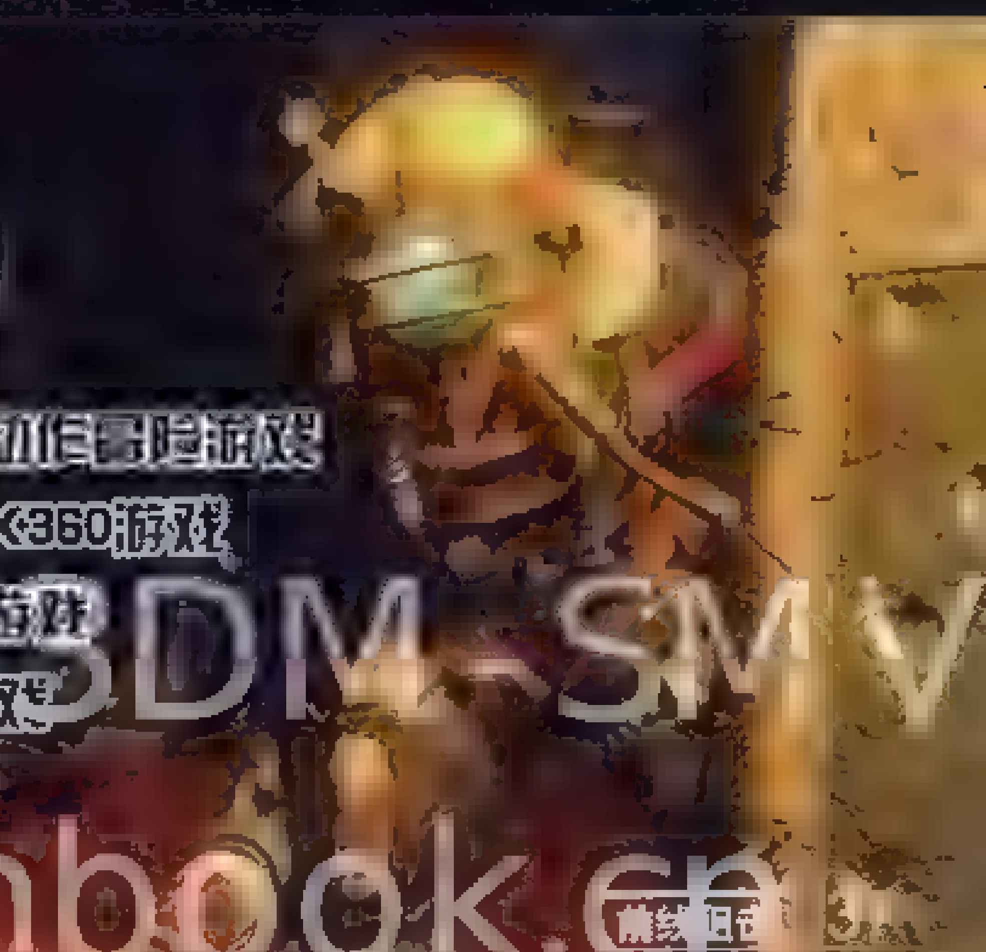
异类广告

极乐世界是一个资本主义的国度，有着浓厚的商业气息，这样的一个世界里当然少不了广告。在墙壁上你将会看到各种各样的广告，从香烟到墓园，这些广告采用了1950年代的美术风格，完全融入到游戏的故事背景设定中。在游戏中探索这些广告也是不小的乐趣。看来2K Games真该多拉拢一些广告商。

轰动E3

《生化奇兵》是今年E3展的最大赢家，在几乎所有欧美游戏媒体中都获得了极高评价。虽然距离该作的发售还有一年，目前在网上已经出现了大批的FANS站，能够得到如此大规模关注的游戏实在是不多见。

IGN E3 2006最佳RPG
IGN E3 2006最佳艺术设计
IGN E3 2006最佳家用机游戏
IGN E3 2006最佳游戏
GameSpot E3 2006最佳动作冒险游戏
GameSpot E3 2006最佳X360游戏
GameSpot E3 2006最佳游戏
GameSpy E3 2006最佳游戏



3DM SMV
www.plumbook.cn

Xbox360史诗式科幻RPG第一部

文 RX　编 多边形

如果说大家所熟知的日式RPG拥有奇幻的、童话般的魔法世界，那么《质量效应》的世界则是科幻的、充满金属感的未来世界。古老的传说、神秘的种族、物种的起源、银河的末日，所有谜题的答案都隐藏在宇宙的深处，等待你去发掘。凭着独特的科幻元素加上精美的画面与出色的系统，本作赢得了众多国外游戏媒体的肯定，值得我们期待。

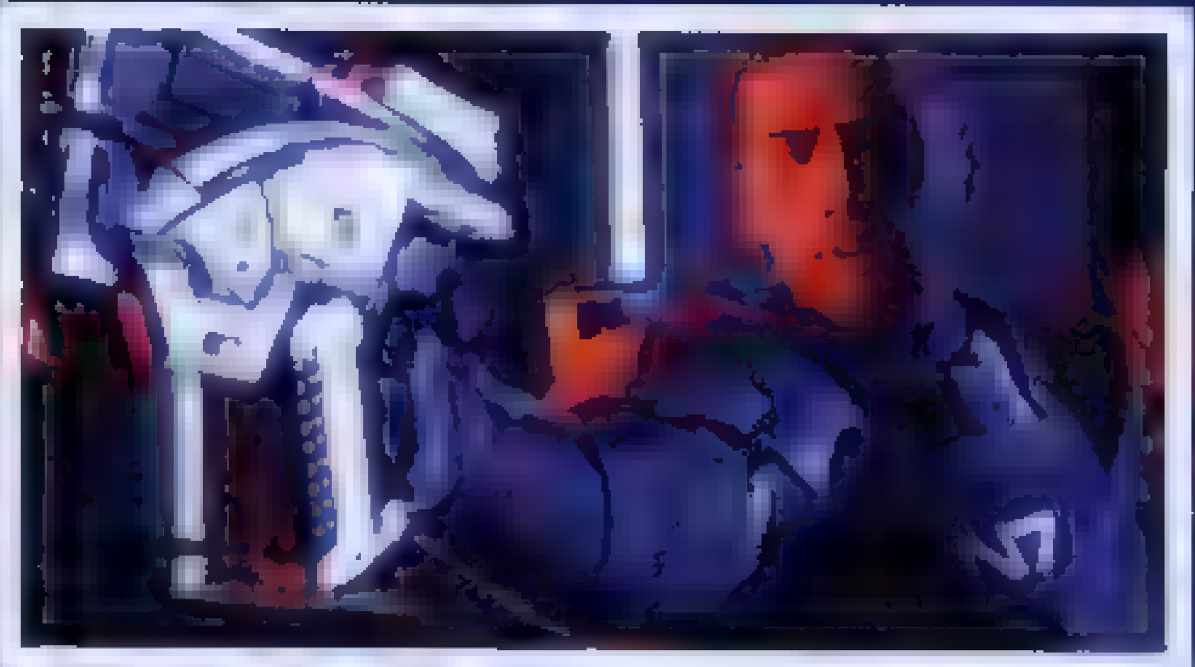
MASS EFFECT

质量效应	BioWare	A·RPG
X360 Mass Effect	[illegible]	[illegible]

游戏背景 在研究异星文明遗迹的[illegible]传说：每五十万年，一个古老的机械种族就会[illegible]

左右宇宙命运的指挥官：谢巴德

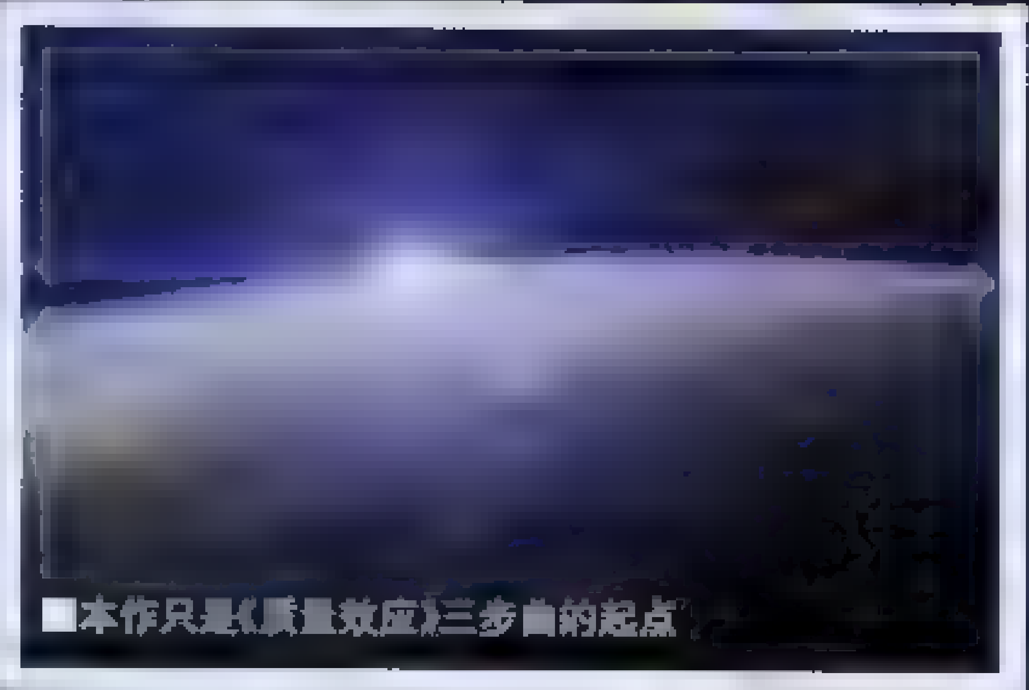
肩负银河命运的男人叫谢巴德(Shepard)，他是“幽灵”(Specter)机关的精英成员，也是他们的指挥官。作为一名指挥官，他的责任是不惜一切代价维护银河系的和平，让银河系里的各个种族和平共处。而在“收割者”将要降临之际，他将义无反顾地到银河的每个角落进行调查，希望能解开所有的谜题并化解银河的危机。他的一举一动都影响着银河里各大文明的命运。在实际游戏中，谢巴德不一定是现在的光头猛男，通过游戏为我们提供的角色编辑器，我们可以创造一个属于自己的谢巴德。



指挥官 谢巴德 Commander Shepard

“幽灵”机关的指挥官谢巴德身负拯救银河的责任，拥有强大的实力，他到底是冷静沉着，还是粗鲁火爆，他是否能成为救世主，这一切都会由玩家决定。

浩瀚的宇宙 真正的星际旅程



■本作只是《质量效应》三步曲的起点

《质量效应》的世界是宏大的，游戏地图并没有局限于寥寥几个星球之间，通过“诺曼底号”宇宙巡洋舰，谢巴德的足迹会遍布整个银河系。在选择宇宙船航行目的地时，我们会看见整个银河系的地图，我们可以选择里面的其中一个太阳系，此时，该太阳系的地图就会被扩大，我们可以选择进入该太阳系的恒星、行星，甚至是在宇宙空间的废弃空间站与飞船，无须等待游戏剧情的发展，在游戏的最初，我们就能随心所欲地去探索这些数量惊人并各具特色的区域。另外我们也可以通过下载更新资源进一步扩大游戏的世界。

你听见银河的呼唤了吗？

3DM
www.plumbook.cn
© 2004-2007 BioWare Corp. Mass Effect, BioWare Corp.

实现真正的互动 善恶只差一线

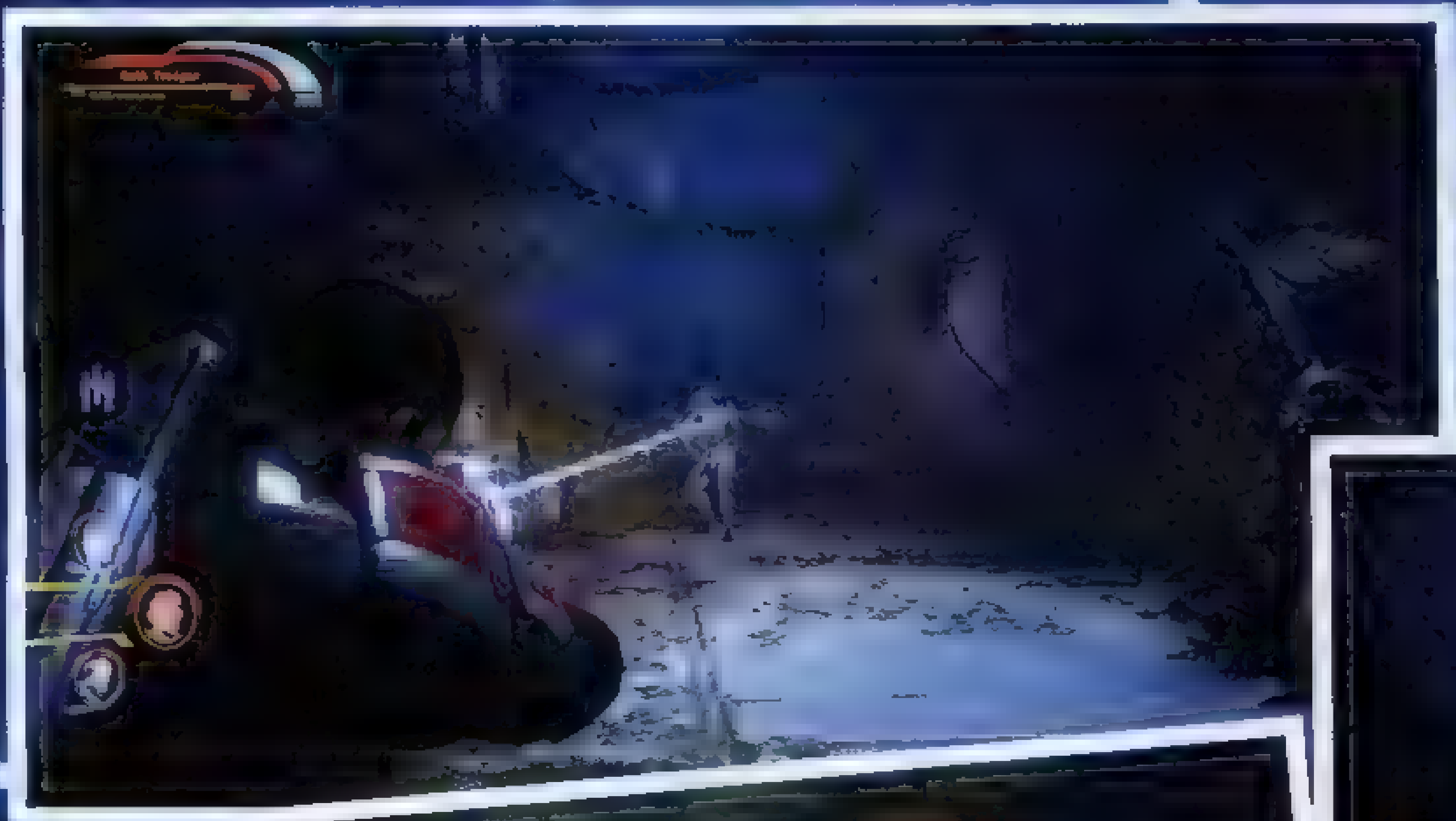
从NPC处收集情报无疑是RPG的一个重要环节，《质量效应》中的对话都是实时对话。在与一个NPC交谈的同时，场景内其他人物的声音与环境音效都会对谈话造成干扰。谢巴德谈话的态度、动作都会影响到谈话对象的反应，跟在谢巴德身后的两名部下也会交头接耳议论谢巴德的行为。在

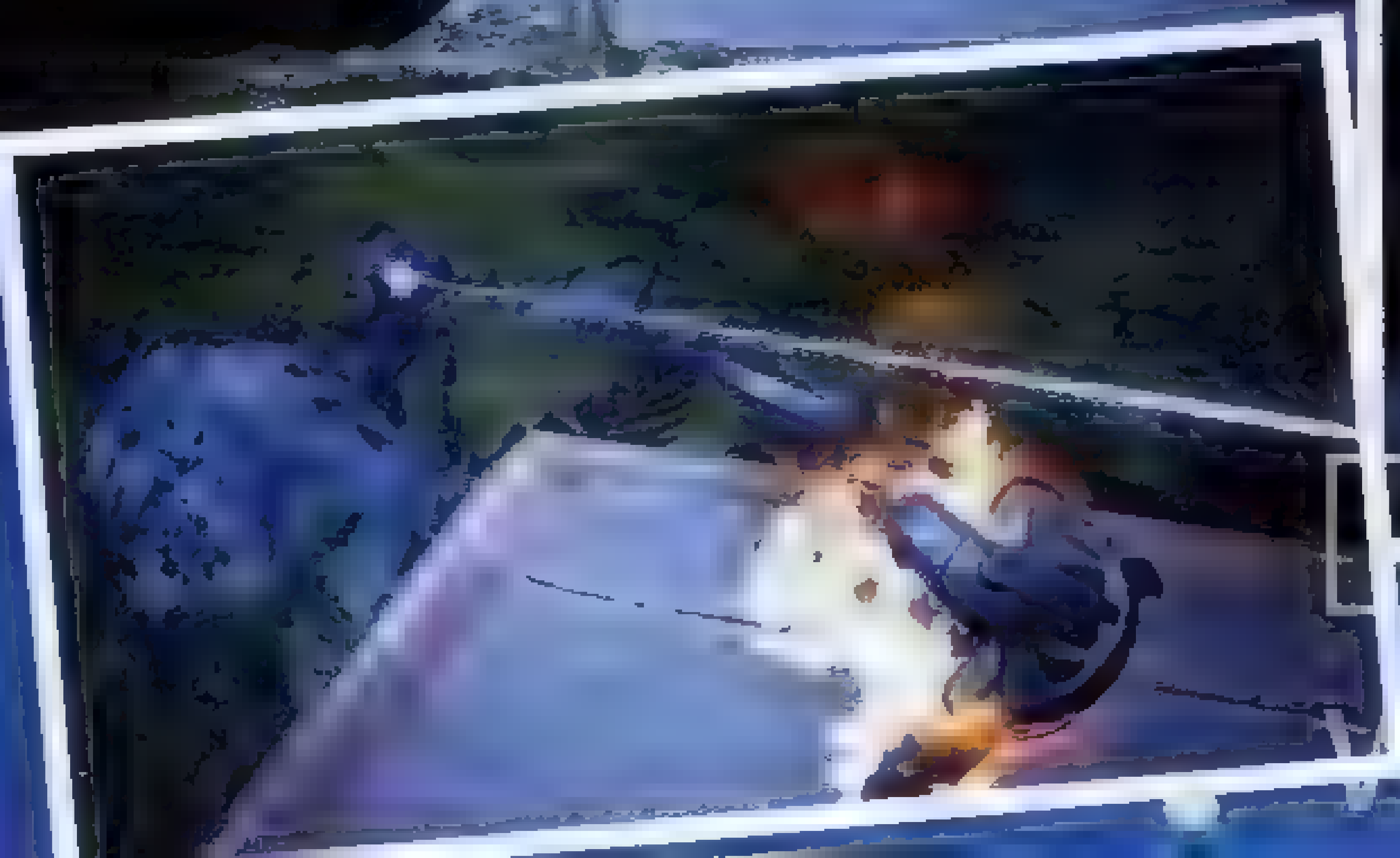
玩家的控制下，谢巴德可能是一位冷静圆滑的外交家，也可能是一个行事鲁莽，动辄掏出枪威胁人的火爆指挥官。游戏的NPC也会依据谢巴德的为人而对他持有不同的态度，若他经常为非作歹，他的部下也会不满地离他而去。玩家在游戏中做的每一个决定，每一个动作都可能对银河的最终命运造成影响。

第三人称射击 三人小队作战 我们是未来战士

面对宇宙间最可怕的敌人，我们有最先进的武器与科学技术，在《质量效应》中我们主要使用像激光枪这样的高科技武器作战，而枪械的外型也可以通过编辑器进行编辑。除了依靠枪械，先进的生物技术给予我们的战士超自然的力量，让他们能够使出像魔法一般的攻击。战斗是以第三人称射击的模式进行，这跟《生化危机4》的战斗系统十分相似。此外，我们还可以锁定敌人进行射击，但这不仅仅是按下锁定键然后开火这么简单，我们需要升级战士的技能后才能这么做。另外，我们也可以利用场景中的物体攻击敌人。

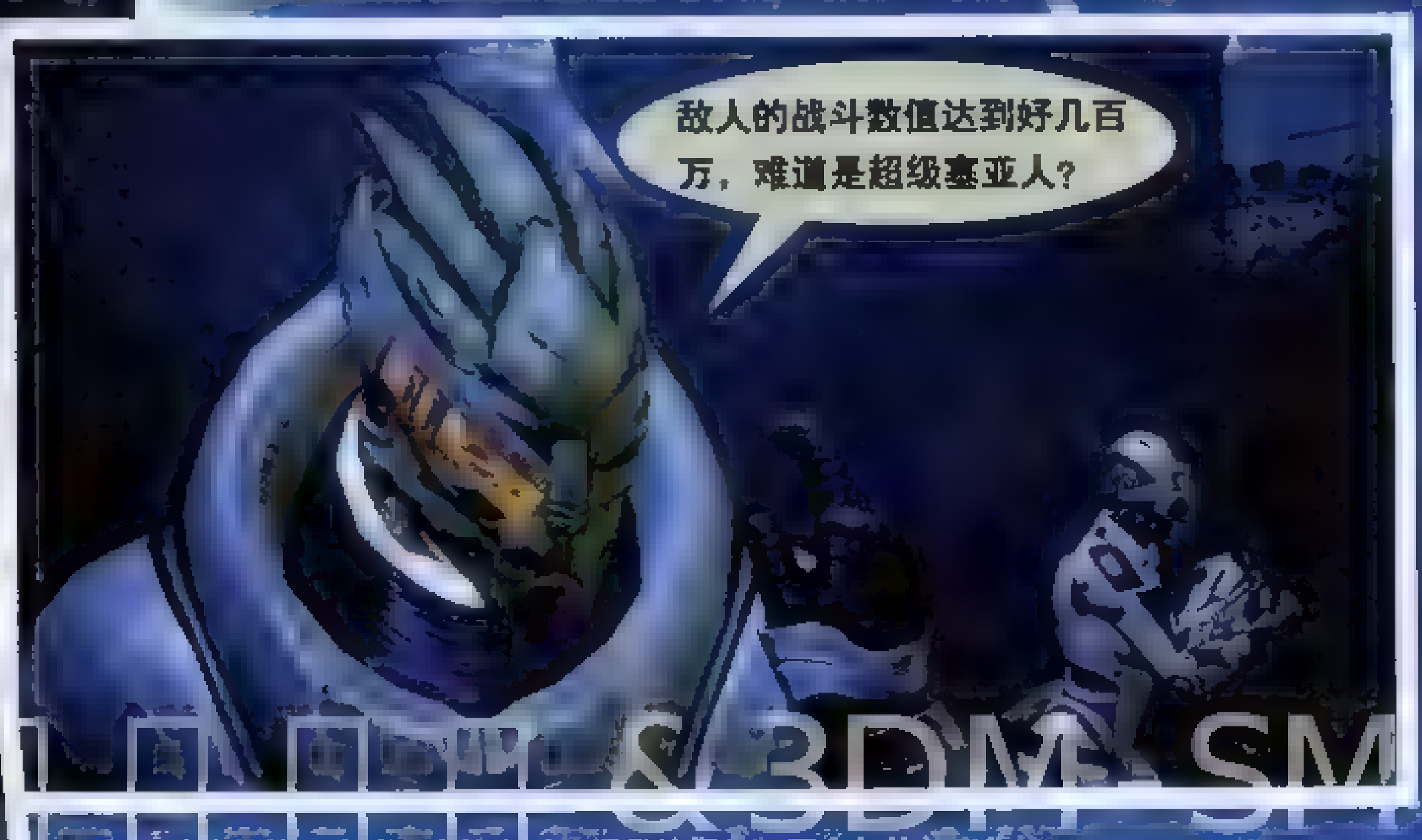
本作的战斗是实时进行的，玩家将控制三人小队与敌人周旋。在战斗过程中，玩家可以随意切换操作任意一名队员，此时其余两名队员将会由电脑操作，但玩家亦可以指挥自己的其余两名队员移动，制定他们的行进路线，让他们占据比较有利的战斗位置。此外，玩家可以通过升级系统升级自己的队员，让他们向不同的方向发展成长，从而组建出一支独特的三人小队以应付不同的战斗。





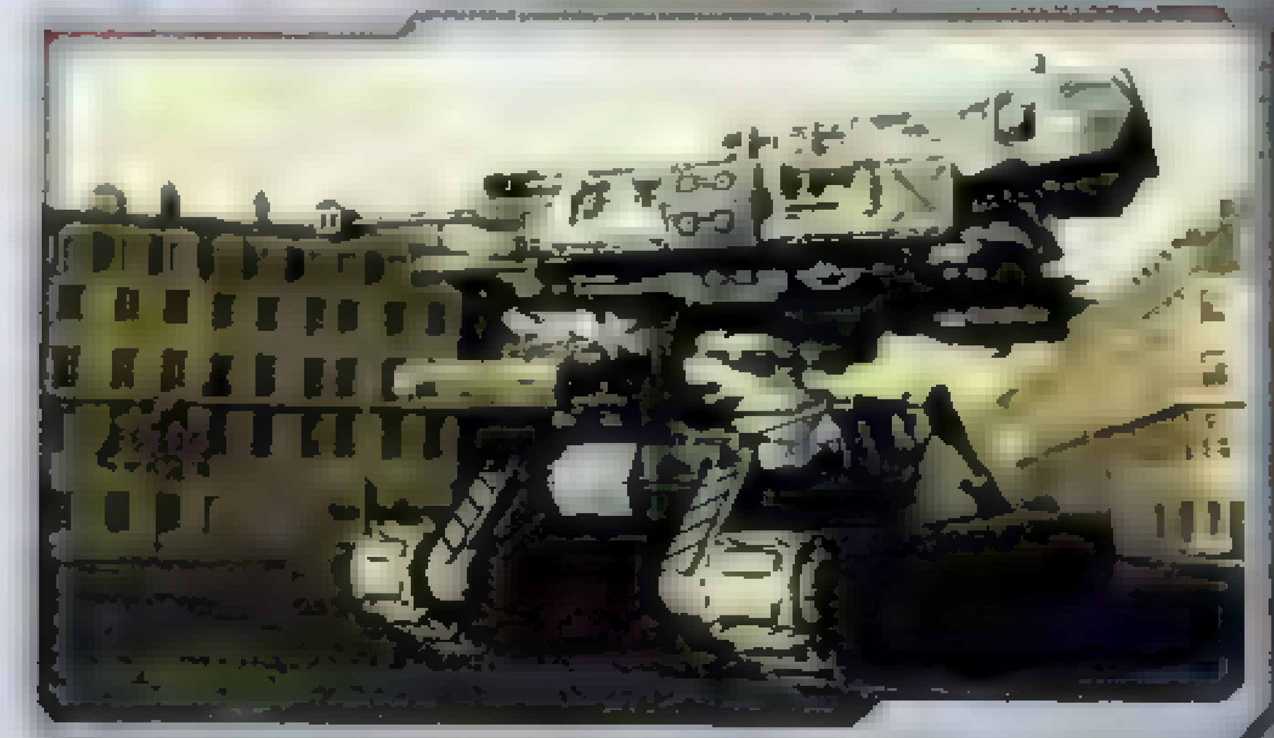
▲第三人称战斗方式，既简单又直接

▶本作的游戏画面、战斗效果同样出色



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 D・S



CHROME HOUNDS

合金猎犬　SEGA FromSoftware　ACT

X360　Chrome Hounds　预定2006年6月29日　美版

SEGA与FromSoftware，两个巨人的手握到了一起。对于一款游戏而言，这无疑是最佳的品质保证。

游戏的世界观恶俗得让人生厌——冷战过后，以现实世界为蓝本的另一个“平行时空”，世界被分为三大军事国家，彼此之间争战不休……忘掉这些司空见惯的设定吧，你只需要记住一件事情——确切地说，是一个关键词——那就是：“HOUND(猎犬)”。

猎犬解剖图例

组装系统一向是FromSoftware的拿手好戏，这次也不例外。在设定中，每个猎犬都是由各种可拆卸单元组成的，大体分为座舱部件、武装部件、机动部件、雷达部件及辅助部件等，这些部件决定了猎犬的基础性能与个性特色。作为最高指挥者，你可以任意搭配出符合自己战略口味的机械组合。可以毫不夸张地这样说：一千个玩家眼中有一千个合金猎犬！

■游戏中逼真的战场效果会让你有一种在观看科幻大片的错觉

猎犬战术指南

从目前的试玩报告来看，本作最大可支持20人同时对战的联网模式无疑是最为火爆的看点。我们有充足的理由坚信，相对流程单一、AI迟钝的单机版而言，对战模式才是这款游戏的精髓所在。你可以凭借娴熟的技巧当一个深入敌阵的孤胆奇侠，也可以依靠冷静的头脑分析出战局走向在后方因势利导，还可以端着狙击步枪藏入街角巷尾照着敌军屁股打冷枪……甚至干脆卸下所有影响机动性的笨重装甲，自由地穿梭在战场各处，做一个快乐的侦察兵。千变万化的部件组合会让你的“爱犬”每次都个性昭彰，与众不同。6月29日，让我们共同期待这款游戏的到来吧！至少，我们没有理由不相信X 3 6 0 的性能，没有理由不相信FromSoftware的机械，没有理由不相信SEGA的硬派。

©SEGA Corpration/From Networks,Inc./From Software Inc. 2006

猎犬部队检阅

优秀的军官都会懂得：在战争中，与一味地凭借步兵大军蜂拥压境相比，合理的兵种搭配才是制胜关键——这场合金猎犬之间的争斗同样并不例外。游戏中特地为此设计了几种具有鲜明风格的“职业”猎犬作为范本，相信每个玩家都会依据性格与爱好在其中找到属于自己的最爱。

[SCO]

Scont

■机动性奇高，可以凭借速度去夺取通信塔等设施，同时能在途中搜索到敌方猎犬位置。但由于没有搭载重火力武器，故不可缠斗。

[SNP]

Sniper

■不可或缺的狙击手，一旦让SNP们寻找到完美的狙击地点，那么战况会足以产生逆转。

[HVG]

HeavyGunner

■超长距离的移动炮台，在雷达范围内的敌方设施均逃不过它的炮火。不过由于没有近战武器，所以一旦被敌人近身几乎就只有死路一条。

[ATK]

Attacker

■弹药充足，武器齐备，是战场上的主力部队，一旦大量的ATK联合起来层层推进时，在战场上可谓所向披靡。

[CMD]

Commander

■能够凭借雷达准确判断出战场形势，并适时向部队下达战术指令，充当着指挥官的角色。

[DEF]

Defender

■攻击力很低，但防御装甲奇厚无比，能够承受大部分攻击，可说是防御据点的重要门卫。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

INDIANA JONES

乔治·卢卡斯曾经这样评价印第安纳·琼斯："我不能想象还有哪个角色能比印第安纳·琼斯那样更适合去做一款电子游戏。"虽然这是一句相当具有商业宣传性的台词，不过聪明、勇敢、身手过人的印第安纳·琼斯的那些追寻宝藏的传奇故事，任何一个片断都是绝佳的游戏题材。

然而不幸的是，在过往推出的大多数《印第安纳·琼斯》的游戏中，我们玩家感受到的琼斯先生远远没有大屏幕上的他来得光彩照人。游戏中的琼斯，这位伟大的英雄失去了自己的个性，变成了超人或者詹姆斯·邦德超级的模仿秀。

2007年，这一尴尬的现况将会被改变。让我们将眼光转向次世代主机上的最新作品《印第安纳·琼斯 2007》（暂称）上吧！开发商表示，这不仅仅是一款以系列命名的全新游戏，而且游戏的诸多元素都将是其他游戏无法模仿的。

文 ACE飞行员

印第安纳·琼斯 2007	LucasArts	ACT
多机种 Indiana Jones 2007	预定2007年第三季度	美版
	记忆要求未定	

时代背景

游戏故事发生在1939年，这个时间恰好发生在电影版三部曲的最后一部《圣战奇兵》(The Last Crusade)一年之后。这就意味着琼斯将继续与纳粹展开战斗，这时候的欧洲正被纳粹德国的铁蹄所践踏着，琼斯的老朋友们这次也将在危难之时出来帮助他。没有了朋友的帮助，琼斯是不可能一次又一次战胜困难的，这一概念也将成为本次游戏玩法上的一个重点。本作的剧情由乔治·卢卡斯亲自编写，而且与正在筹拍的电影剧情截然不同。我们可以将《印第安纳·琼斯 2007》看成是电影三部曲精彩桥段的大杂烩，很多著名的场景、熟悉的人物都会再次出现在游戏中，熟悉电影的玩家可以立刻看出现阶段厂商公布的游戏画面就是取材于电影。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

革命性的全新技术

游戏制作人Chris Williams向我们介绍说：琼斯无论是在喧闹的酒吧，还是在古老的遗迹都能快速灵活地运用周遭的环境取得优势。如何才能实现这样一种高互动性的演出效果呢？为此LucasArts联合第三方机构Pixelux Entertainment专为游戏开发了两套系统。一套是被称为“Euphoria”的引擎，另外一套则被命名为“Digital Molecular Matter”(DMM)的系统。在本次E3上LucasArts颇为得意的向外界公布了这两套次世代游戏引擎，并且希望在未来的游戏中通过这两套系统能够将游戏带到一个全新的高度。

神奇的Euphoria引擎

Euphoria是一套环境感知引擎，它赋予游戏中所有AI角色更高的智商，更加真实的与环境互动的能力，而不再像以前那样反应过于单一，从而打破了传动游戏中角色动作罐装化的弊病。举例而言，当你试图将敌人打落车顶时，他会主动寻找可以缓冲的物体和你继续周旋下去。敌人的这一举动并不是之前设定好的，而是完全根据事件所存在环境采取的相应行动，很可能如果车顶没有可以抓住的部位，敌人只好认命摔落下去。这样即使玩家做出相同的动作根据环境不同导致的结果也会截然不同。无论是主角还是敌人都会变得更像是实实在在的人，更多未确定的因素将融入游戏，游戏在很大程度上也摆脱了模式化的局面。为了说明“Euphoria”引擎的强大功能，制作人员还向我们提供了另外一段琼斯在绳索桥上的技术演示。在演示中，我们仅能控制绳索桥，在桥身剧烈的晃动下，由“Euphoria”引擎控制下的琼斯会弯曲膝盖，展开双臂，竭尽全力地保持平衡，并且顺利躲避从空中不断掉落下来的大石头，一切动作都显得十分自然。

前所未有的DMM系统

说到DMM系统，这是一套模拟真实环境下各种材料对外界变化产生特性化反应的物理引擎。比如在以前游戏中当我们打破一扇玻璃窗时仅仅只能看到它简单破碎的情景，而且在破碎后这扇窗户就不会再发生任何变化。这是因为这种破碎的效果早就被事前安排好的，破碎后的建模与贴图也是预先渲染的，所以在游戏中只能进行一次性处理。而利用DMM系统我们将看到玻璃窗重复次破碎的真实情景，根据实际情况的不同，窗户破裂的方式也会不同。再举例来说，当琼斯把敌人抛向一扇木头门后，木门会因为撞击而破碎，但这扇木门并没有因此彻底报废，下一次当有人通过这扇木门时它还会掉落下木屑，如果再发生撞击，木门还将会继续破裂。可惜关于DMM系统是否真的具备那种出神入化的表现，现在还不得而知。

总的来讲，“Euphoria”引擎针对的是游戏中的人，DMM系统针对是游戏中的物，两者相互结合将给我们带来一个更加真实的世界。这两项次世代技术也将会被运用到LucasArts次世代《星球大战》的游戏中。据悉，这两套系统只能凭借次世代主机的强大运算功能才能得以实现。

■就像所有《印第安纳·琼斯》电影那样，游戏中自然少不了惊心动魄的车顶搏斗场面。

Euphoria引擎效果示意图

■借助Euphoria引擎，游戏中的角色在战斗时的行为会更加接近于现实。同类游戏中角色套路化的动作，在本作中将被随机性较强的灵活应对所取代。

关于《印第安纳·琼斯》电影

说到这款游戏就不能不说到电影。1981年，一部名叫《印第安纳·琼斯：夺宝奇兵》的探险电影在美国成为票房热门。这部由斯皮尔博格导演，乔治·卢卡斯编剧和监制，哈里森·福特主演的电影巧妙的融合了探险、动作、奇幻于一体，全片充满了紧张刺激的冒险场面和层出不穷的高潮段落。此后还于1984年和1988年拍摄了《印第安纳·琼斯：魔域奇兵》和《印第安纳·琼斯：圣战奇兵》两部续集。与一般续集电影都难以超越前集的窘迫情况不同，该系列每集都保持了相当高的水准，这也是系列一直成为同类题材影片中的经典的最重要的原因。预计该系列最新影片《印第安纳·琼斯 4》将于2007年5月23日上映，老当益壮的哈里森·福特将4度冲击，再次扮演印第安纳·琼斯。本片导演依然由斯皮尔博格担任，的确令人期待。不过现在还未见到任何关于该片花絮内容。

LucasArts & 工业光魔联手倾力打造

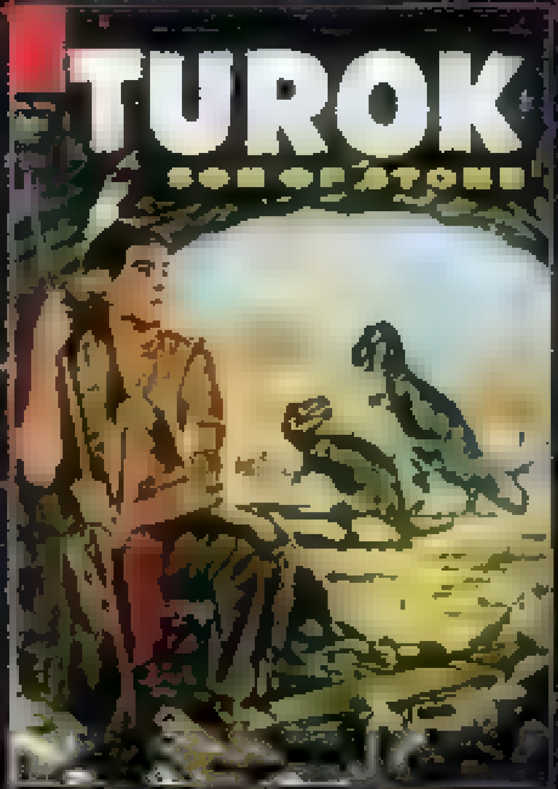
《印第安纳·琼斯 2007》是LucasArts第一次亲手操刀打造的次世代冒险作品。LucasArts表示，游戏集结了本公司与著名的工业光魔旗下的众多天才设计师加上高科技锻造而成的。工业光魔在本作中主要负责游戏中的特效、场景渲染以及各种复杂的灯光效果。据说，本作的整体灯光效果将与《加勒比海盗2》类似。现在游戏的开发进度仅在20%，许多次世代的灯光特效都没有加到游戏中。现在两家公司员工正在旧金山的占地23英亩的新莱特曼数字艺术中心全力开发这款游戏。《印第安纳·琼斯 2007》预计2007年第三季度登陆到各大主流游戏平台上，所以游戏还有很大的提升空间。如果想见识它的庐山真面目，玩家还需要等待足足一年多的时间。

©LucasArts Co.,Ltd.2006 All Rights Reserved

& 3DM-SMy
www.plumbook.cn

恐龙猎人（暂名）

文 狸猫柚子 编 星夜



《恐龙猎人》是诞生于1954年的经典漫画，后来由Acclaim获得游戏版发行权，Acclaim破产后，该系列的发行权落到了迪士尼旗下的BVG手中。这款次世代版《恐龙猎人》新作的主人公依然是Joseph Turok，奉命带领他的下属作战小队来到一个陌生的星球上执行剿灭犯罪团伙的任务。可当飞船被击落后，他们发现在这里要面对的不仅仅是全副武装的匪徒还有巨大的恐龙。这时候的问题不是能否完成任务，而是如何保住性命逃出生天。

恐龙猎人（暂名）	BVG, Propaganda	FPS
多机种	Turok	预定2007年
对应平台为PS3、X360		

各种各样的恐龙来袭 惟一的出路是与恐龙配合！

在这个星球上，恐龙是作为单独的势力存在的，当它们出现时会无差别地攻击主角和敌人。如何利用好恐龙对敌人进行攻击是本作最重要的战斗技巧之一，而霸王龙的现身无疑是在考验玩家对这种技巧的掌握程度。当它正在追着两条偷蛋龙准备拿它们当午餐时，主角很不幸地出现在这位老大的视野内。巨大的破坏力和坚实的龙甲，决定了玩家在面对霸王龙时只有逃跑和将其引到敌人附近这两条出路。当然到了游戏后期，当玩家获得了巨型激光等离子天下无敌一击必杀红毛大炮的时候，打败霸王龙也应该只是两三下的事了。在演示版中，霸王龙的出现是固定地点触发的，相信到了正式版中它应该会拥有独立的AI，那样如果主人公从它身边悄悄走过而不惊扰它的话便可以安然无恙地通过了。

龙类之争 谁为王者

恐龙Fans的最爱不是巨大的雷克斯霸王龙，而是那种小型的，但是更具攻击性更狡诈的迅猛龙。在本作中，它们一出现便会向着主角欢快地奔跑过来，随后扑到你的身上，嗅着你的脸，想咬断你的喉咙。这时镜头会从第一人称视角转换为迅猛龙背后方向的镜头，你可以清楚地看到主角拔出刀子，只要疯狂地点击某按键即可挣脱迅猛龙的压制。如此凶猛的敌人，我们是否也可以期待它们会与霸王龙互相残杀，来了结《侏罗纪公园》中的新仇旧恨呢？

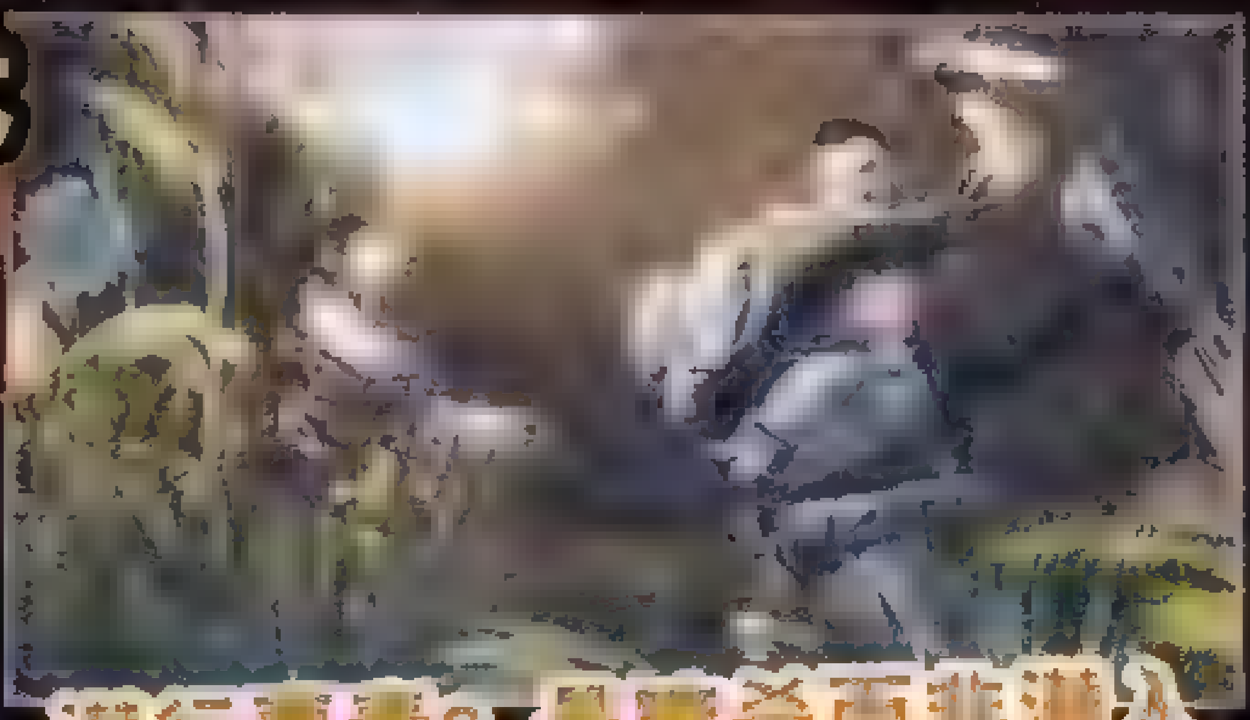
猎人还是猎物？

作为一款偏动作类的FPS类游戏。本作引入了一些潜入游戏中的武器，比如匕首和弓箭。但是我们的目的不是不惊动敌人通过某个路口，而是要从背后悄无声息地把他们全部作掉。这样看来，人类比恐龙好对付多了。

这次主人公不再是单兵作战。跟随他的是训练有素的特种兵小队。目前尚不清楚玩家是否可以指挥队员来进行战术作战。也可能是每个队员都拥有独立的AI自动战斗。

恐龙猎人组队作战

次世代进化



潜行要素？是暗杀而非潜入

在E3上提供的试玩DEMO中，我们注意到环境帖图与敌人的贴图都会产生朦胧的雾化现象，在整个DEMO中，惟一比较清晰的是树木的纹理。而且整个画面基调偏暗，不像前作那样虽然是在丛林中，依然阳光明媚的感觉。制作组解释说由于游戏最早也要明年发布，所以现在提交的版本完成度很低，在最终的完成版中画质一定会比现在有极大的提升。

©DISNEY

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 星夜

雷曼 疯兔危机 | Ubisoft | ACT

Wii

Rayman Raving Rabbids | 预定2006年第四季度 | 美版

记忆要求未定 | 售价未定

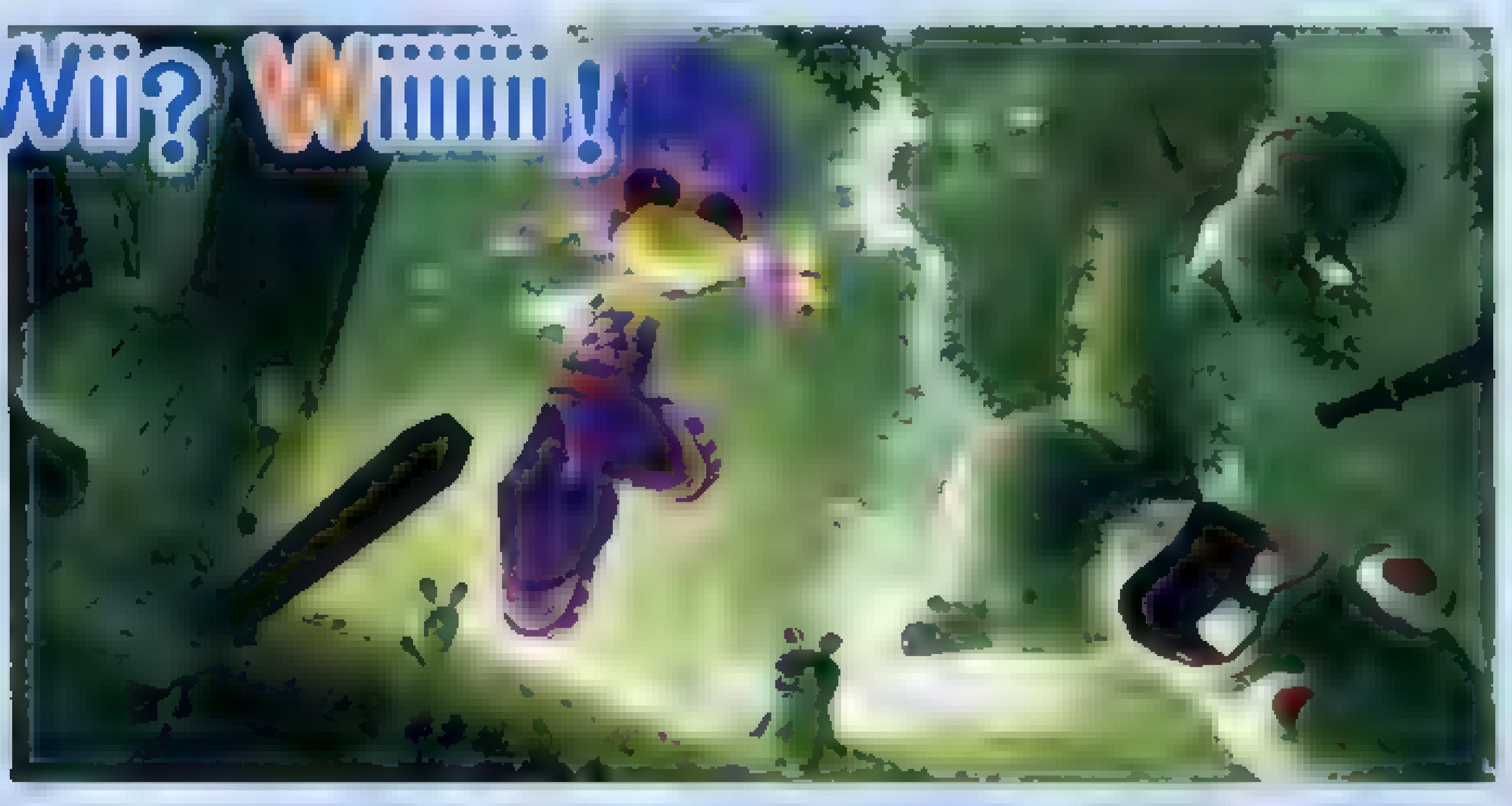
另对应其余版本包括PS2、PS3、Xbox、X360、NGC

育碧近年来凭借《波斯王子》和一系列"汤姆·克兰西"游戏而大红大紫，不过该公司的成名作则是一款面向低年龄玩家的游戏：《雷曼》。没有四肢的雷曼一直是育碧的吉祥物，在2000年之前，该系列一直是育碧最重要的品牌。如今，在次世代转型之际，雷曼又回来了！经历了数年之后，系列之父Michel Ancel重新执掌《雷曼》。在完成了《金刚》的开发之后，Ancel率领育碧蒙彼利埃制作室的70余人投入了《雷曼 疯兔危机》的开发。

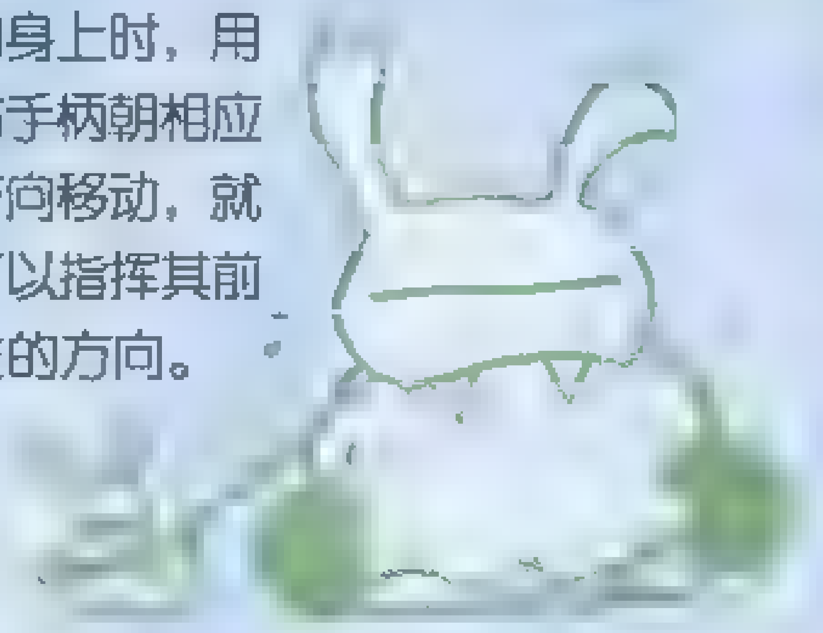
上天入地任遨游

比起之前的系列作，《疯兔危机》将会带来更高的自由度。游戏中存在大约10个世界，玩家可以在里面自由探索。由于提供了6种动物供玩家骑乘，因此探索的过程会更加轻松有趣。不过想要让它们成为你的坐骑，先要把他们打倒。目前公开的坐骑包括有可以在墙壁和天花板上行走的大蜘蛛、飞翔的鹰和海底的鲨鱼。

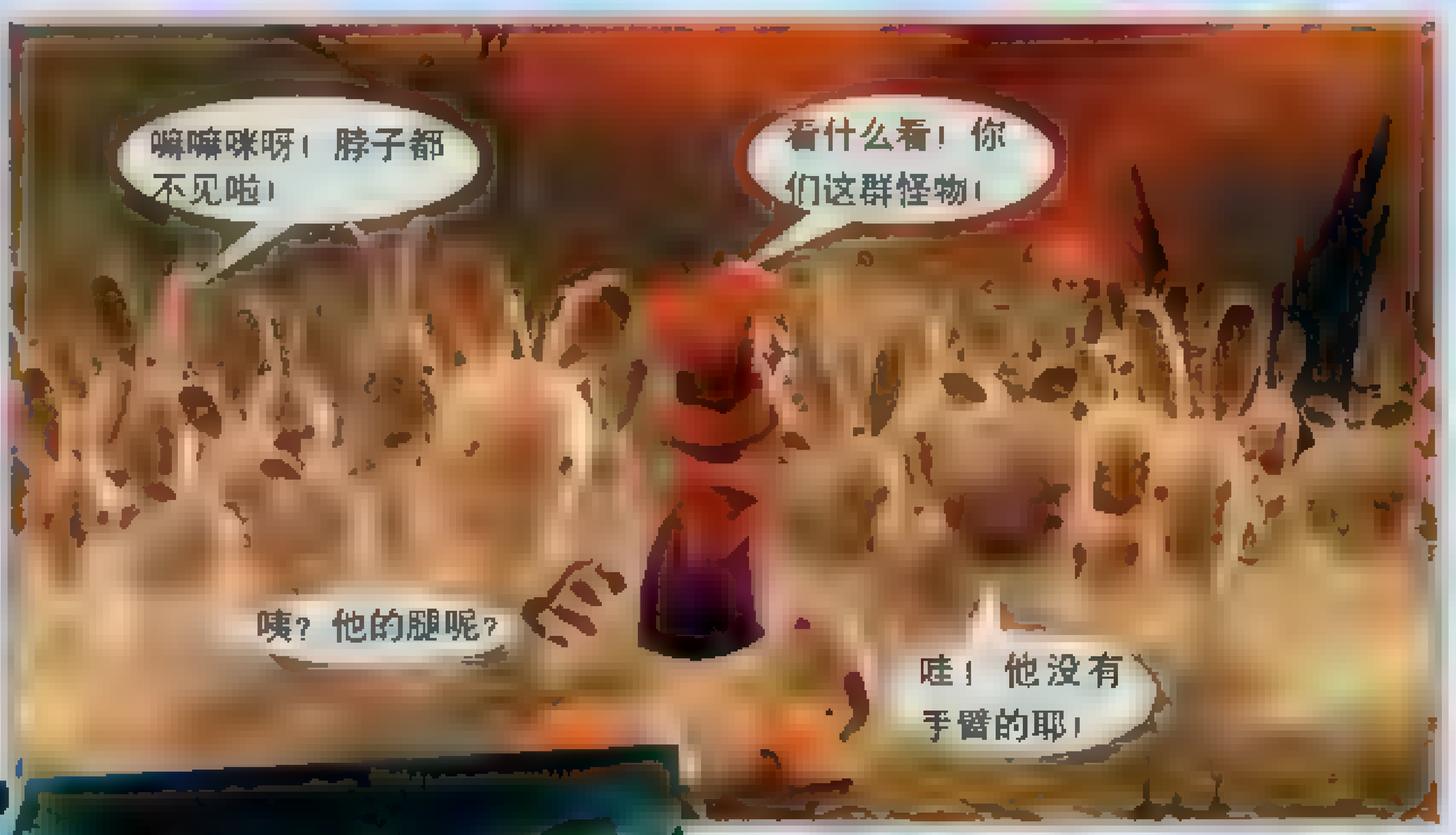
Wii? Wiiiiii!

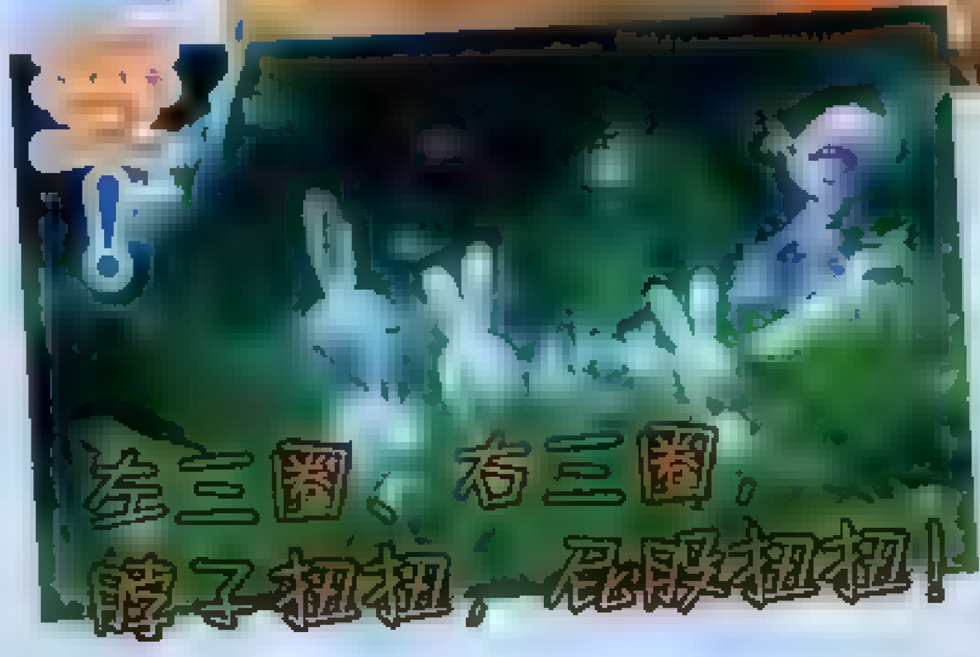


Wii版本是育碧开发的重点，也是最能体现《疯兔危机》精髓的版本。在该作中，Wii的左手柄用来控制雷曼移动、跳跃、翻滚和奔跑，而右手柄则可以用来模仿出拳等打斗动作。雷曼的出拳动作将会与玩家完全一致，而若是摇晃手柄，还可以发动特殊技。迅速摇动左手柄可以将周围的敌人或者物体抓起来，使其在四周旋转，玩家可以握着左手柄在头上挥舞，然后将敌人抛出去。当雷曼跳跃到空中时，可以将两个手柄同时向下甩，这时雷曼就会做出强力的俯冲动作。雷曼乘坐在动物身上时，用右手柄朝相应方向移动，就可以指挥其前进的方向。



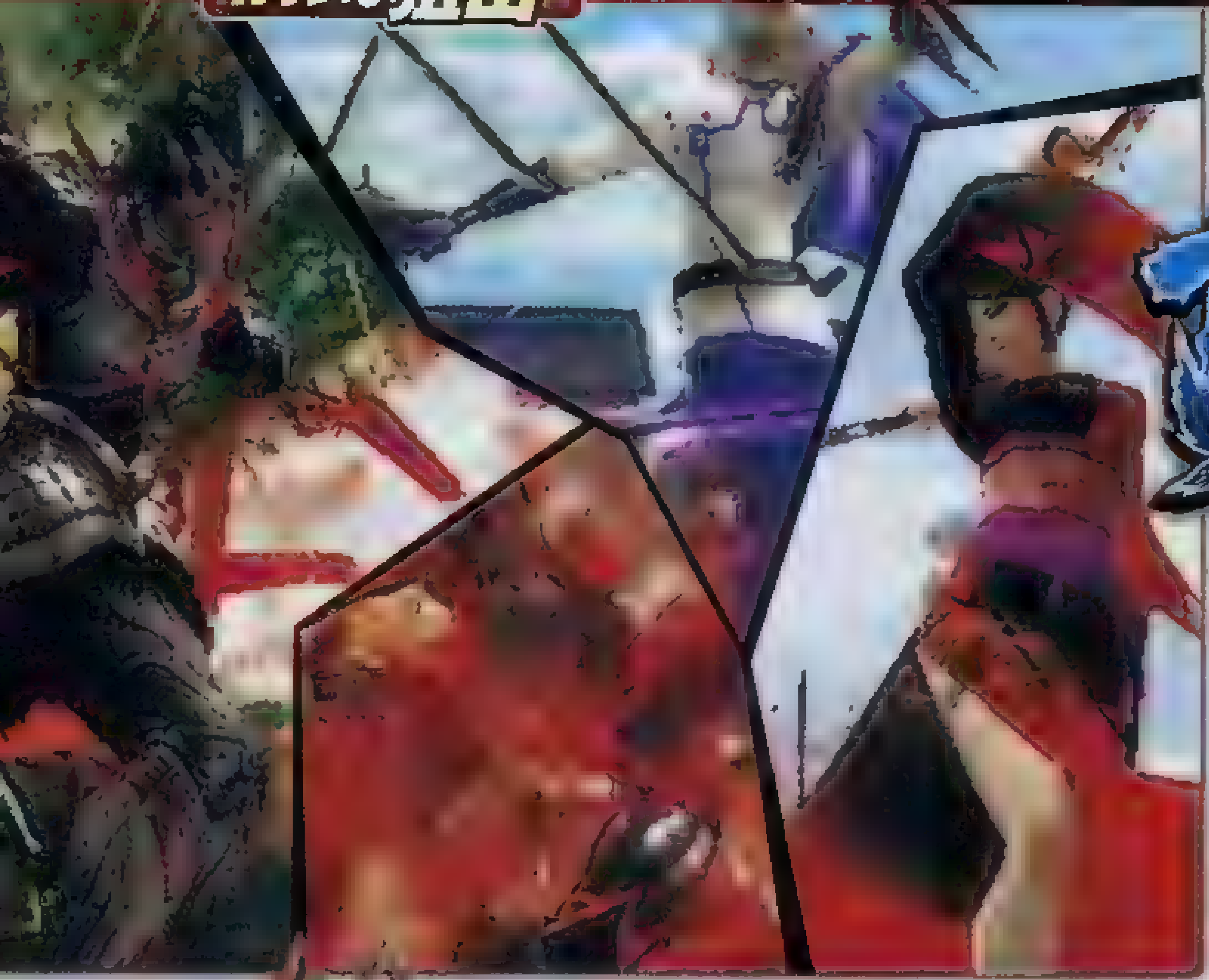
看我七十二变！





雷曼的一个重要的新增能力是"换装"。各种各样的服装构成了本作丰富的游戏性，雷曼收集的每一套服装都会让他拥有一种新的特殊能力，并且能够进入之前无法进入的新地区。例如在一个充满魁梧的拳击兔的地方，雷曼只有穿上迪斯科的服装才能通过。游戏中的兔子数量虽多，不过都很蠢。雷曼穿上这种特殊的服装后就可以跳出新的舞步，而兔子们看到喜欢的舞蹈会情不自禁地跟着跳起来，玩家就可以利用舞步和音乐渐渐将其催眠。在游戏中的某些特殊时候，你还可以将一些碎料组合起来做出新的衣服。

©2006 Ubisoft. All Rights Reserved



文 纱迦

战国BASARA2

就算你对日本历史完全不感兴趣，也依然可以玩得开心——这就是《战国BASARA2》的魅力所在！距离上次的报道（总第148期）已有相当长的时间，在这段时间内官方公布了大量新消息，这次先为大家介绍最重要的新角色和新系统！废话就不多说了，下面就让我们来看看这些"缭乱无比"的新情报吧！

战国BASARA2	Capcom	ACT
PS2 战国BASARA2	预定2006年7月27日	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

裂界武帝 丰臣秀吉

武器：无（空手）

声优：置鲇龙太郎

眼看着国家因为战乱而日益荒废，忧国忧民的丰臣秀吉终于决定出战！他认为织田信长便是导致这一切的根源，于是决定向其发出挑战。秀吉身材高大，力大无穷，在战场上仅凭一双肉掌，便已是望风披靡、所向无敌！

猿舞豪把

◀一把抓住敌人的头，之后既可以把敌人当武器使用，也可以远远地扔出去。

灰尘乱涡

◀向前方冲刺后抓住敌人进行高速旋转，整个动作看起来很像龙卷风。

缭乱看点其一

你没有看错！那个在正史和野史中都以猴子绰号而著称的木下藤吉郎，在本作中将以健次郎般的猛汉形态登场！在此不得不向游戏制作人小林裕幸先生致敬，什么，你问为何信长未死，藤吉郎便已改姓为丰臣？这可是《战国BASARA》啊！

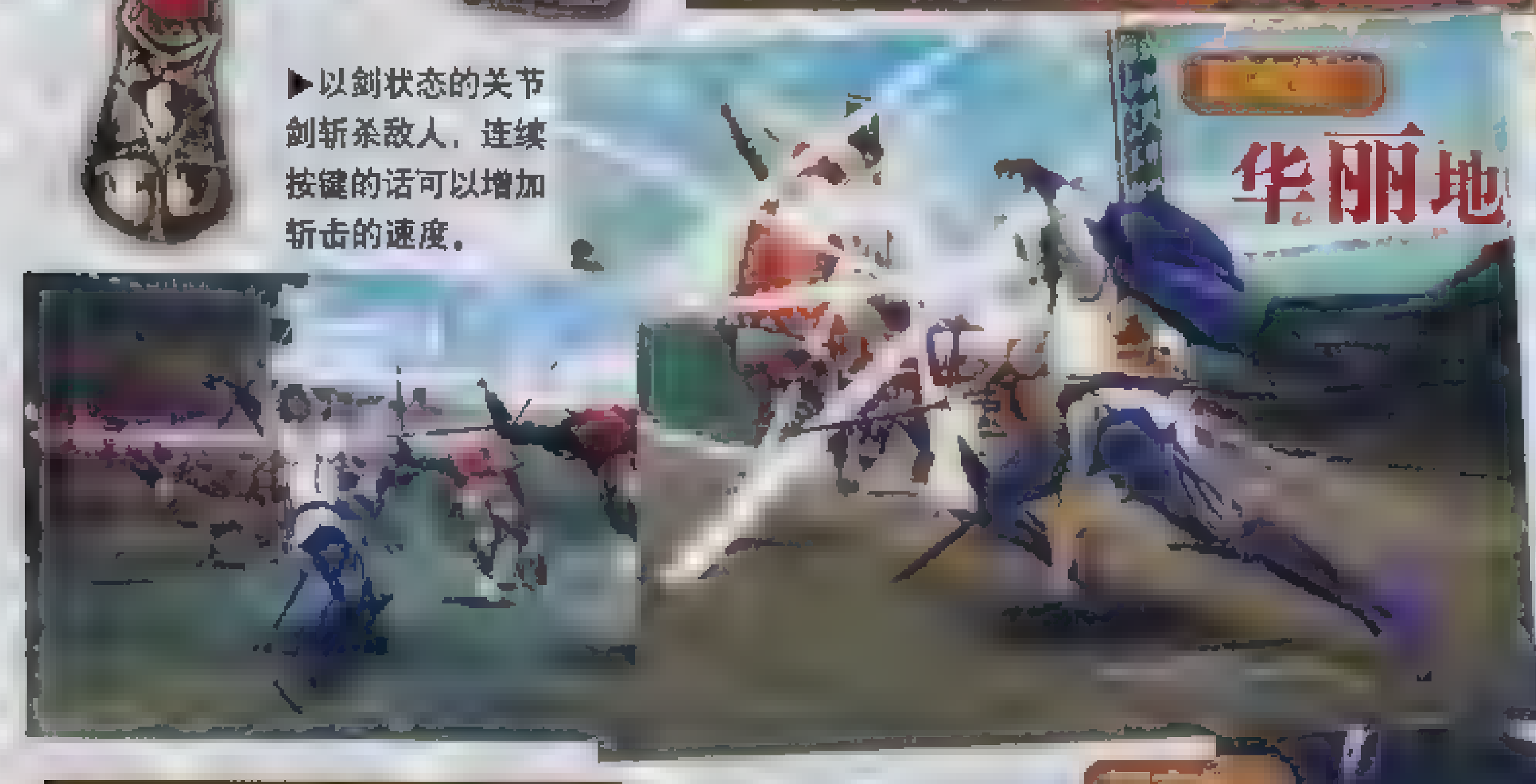
苍烈瞬躏 竹中半兵卫

丰臣军的天才军师，当年受秀吉三顾茅庐之请而出山。他为了挚友秀吉的理想，致力于创建出日本最强的军团。他的身体柔软而优雅，手上的武器是可以自由变形为剑和鞭的关节剑，华丽的剑技令人眼花缭乱。

武器：关节剑

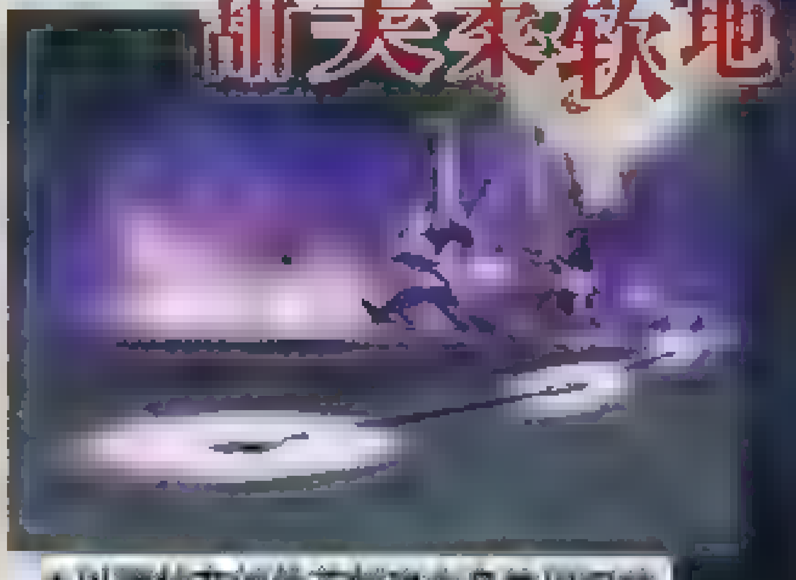
声优：石田彰

华丽地



▶以剑状态的关节剑斩杀敌人，连续按键的话可以增加斩击的速度。

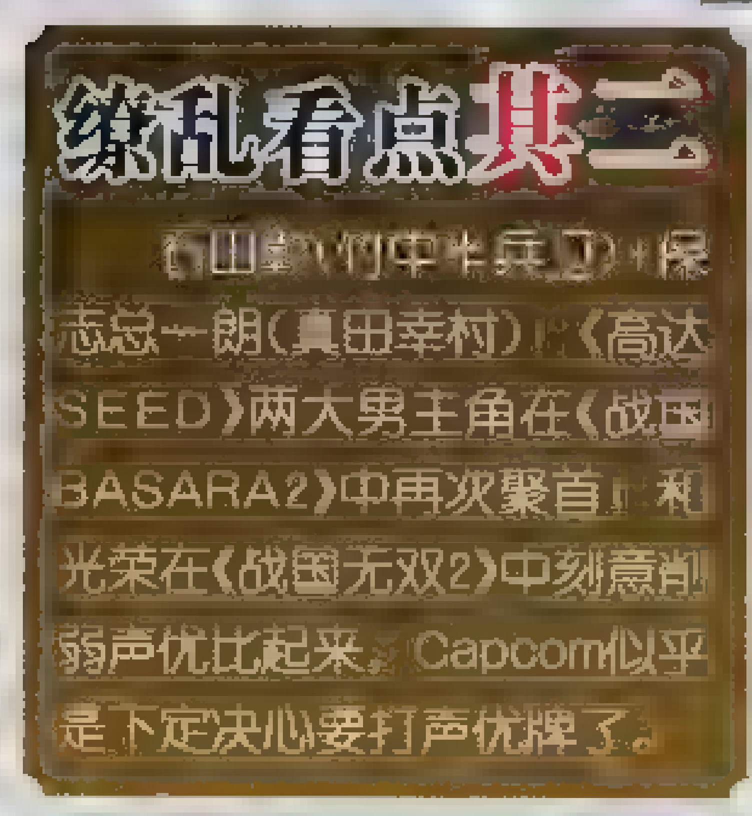
甜美柔软地



▲以鞭状态的关节剑攻击身体周围的敌人，同样可以通过按键来变化

缭乱看点其二

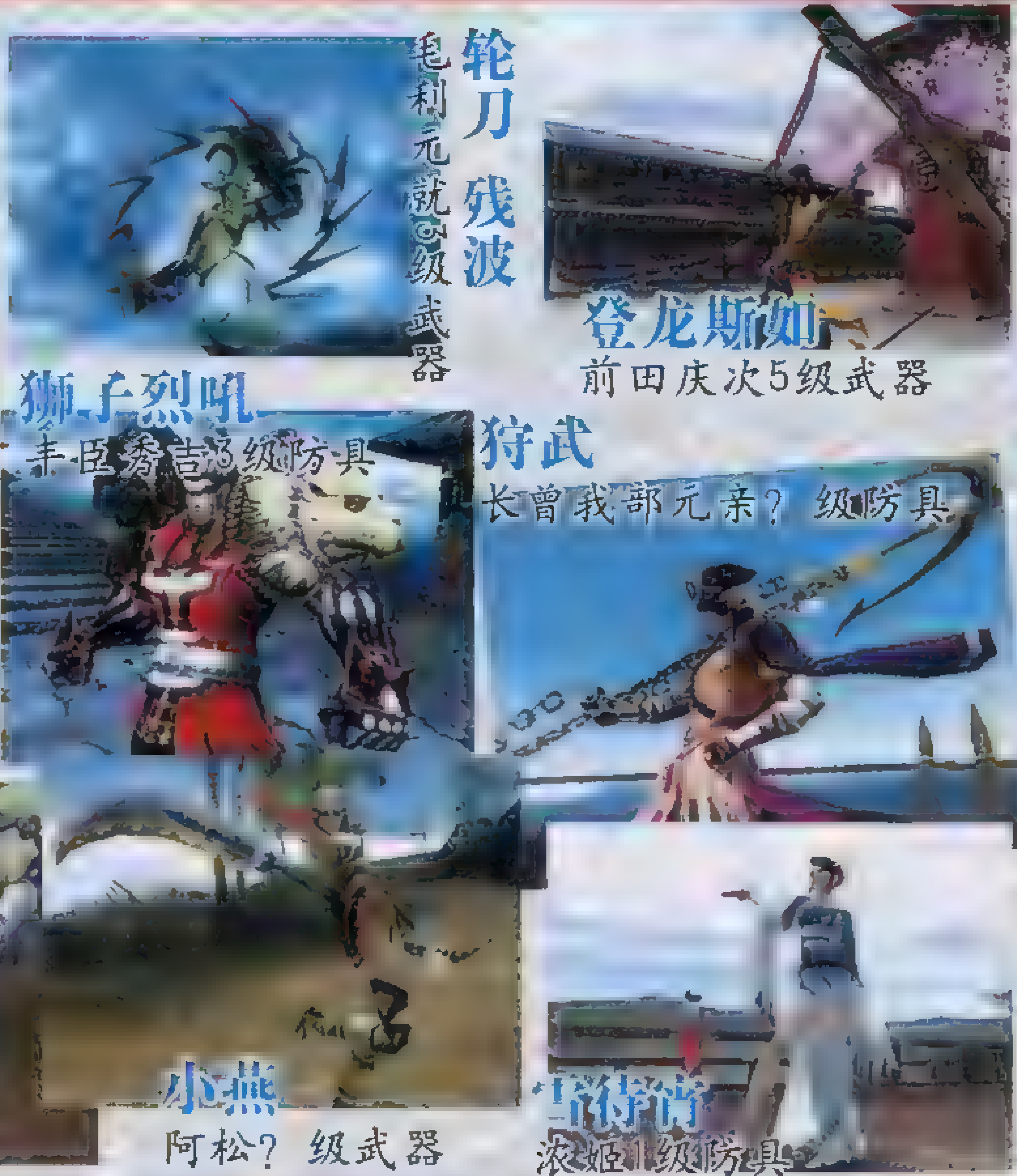
石田彰（竹中半兵卫）+保志总一朗（真田幸村）=《高达SEED》两大男主角在《战国BASARA2》中再次聚首，和光荣在《战国无双2》中刻意削弱声优比起来，Capcom似乎是下定决心要打声优牌了。

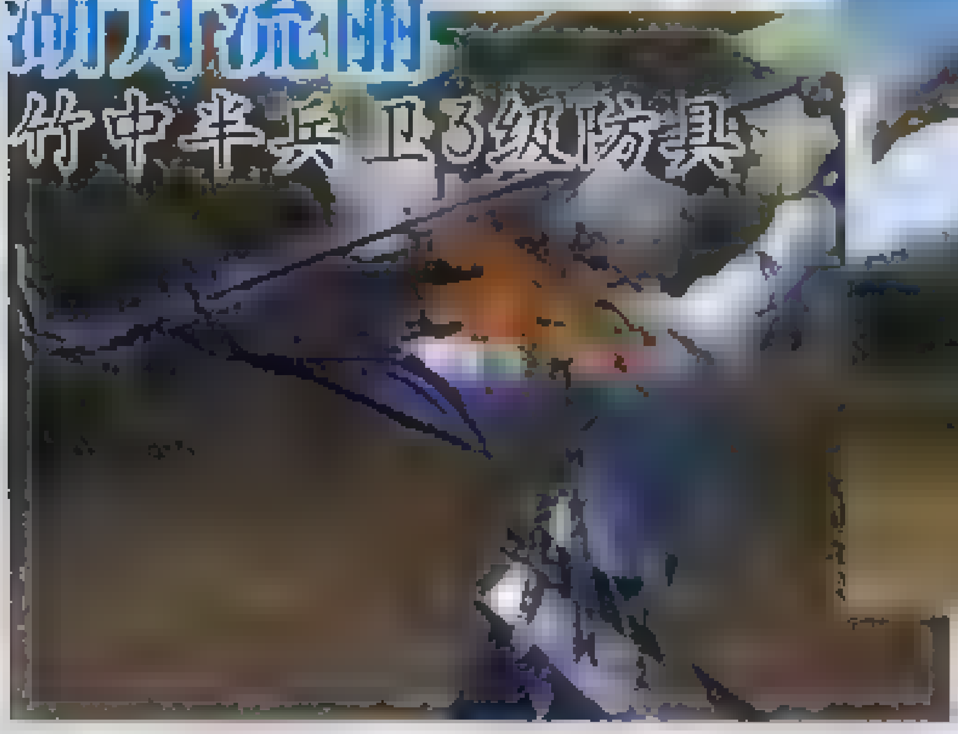


www.plumbook.cn

缭乱看点其三
防具设定引入

"《无双》系列"的魅力之一，就在于收集最强武器。在《战国BASARA》中也有6种武器存在，不过拿法是在战场上随机获得。在本作中武器的种类将增至8种，除此之外还引入了防具设定，防具和武器类似，上面不但附有各种能力，而且似乎还能改装角色的外貌，起到换装的效果（谦信："春日的最强防具不会是泳装吧？"春日："谦信大人，你怎么流鼻血了？"）





战极魄力

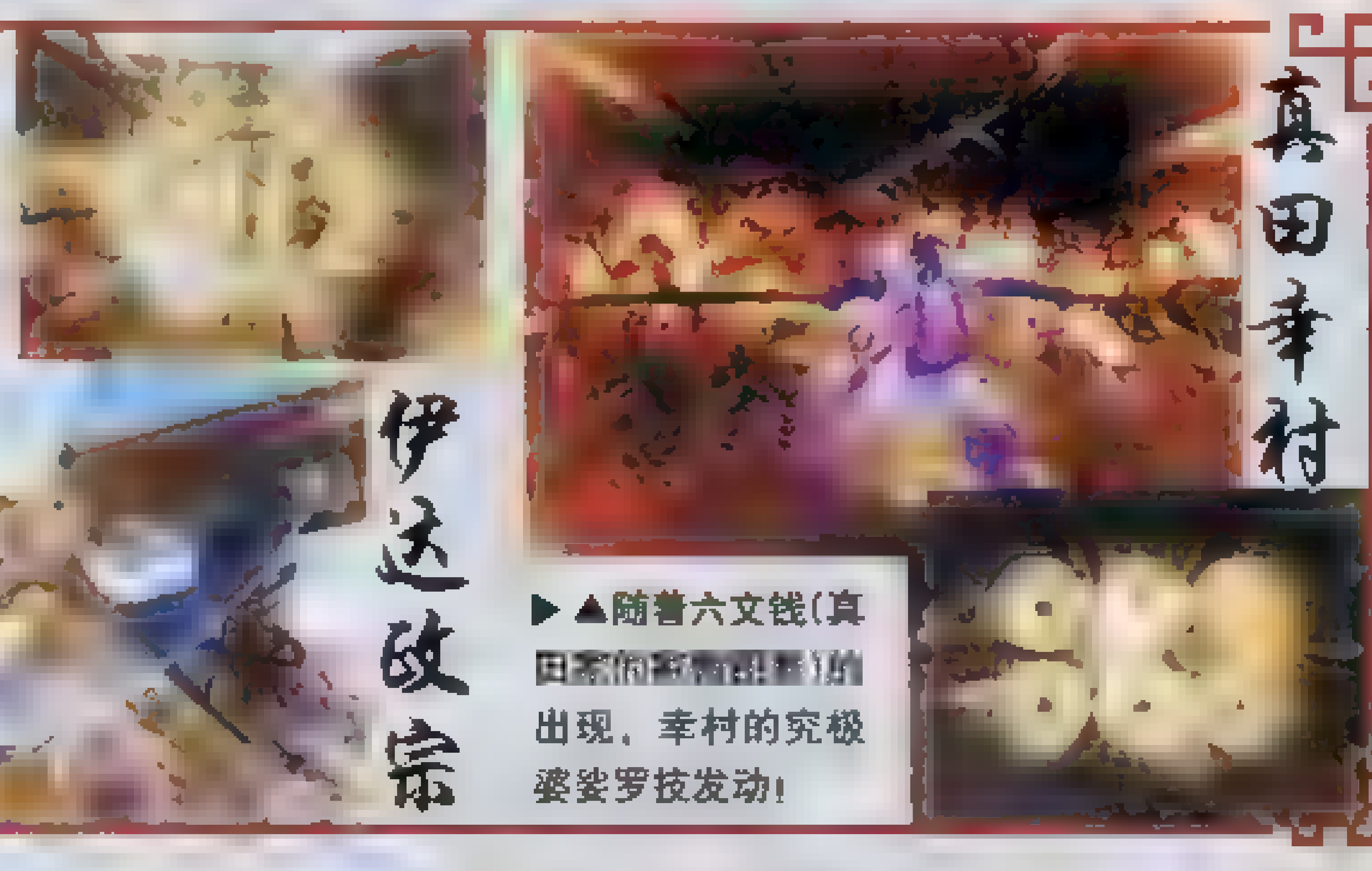
战极魄力（战极ドライブ）是本作的全新系统。在战场上只要玩家杀够100人，画面左下角的战极魄力槽就会发光。在发光时按下按键（具体是哪个键还未说明），就可以进入一定时间内能力上升的状态，在此状态下还可以发动究极婆娑罗技。

▲被敌人包围或是与强敌对战时，就不要犹豫了，赶快发动战极魄力吧！

▼上升的能力包括移动速度、攻击力、防御力，几乎就是无敌了。

究极婆娑罗技

婆娑罗技是有如"《真·三国无双》系列"中的无双乱舞的技巧，发动后不但华丽无比，而且全身无敌。在发动了战极魄力后，我方角色会进入能力上升的状态，在此状态中发动婆娑罗技就会变为究极婆娑罗技（也相当于真无双乱舞了）！



▼▶政宗发动究极婆娑罗技前，画面上会出现竹上雀（伊达家的家徽图案）！

▶▲随着六文钱（真田家的家徽图案）的出现，幸村的究极婆娑罗技发动！

狂热婆娑罗

和杀敌数对应的是连击数。在本作中只要打出100以上的连击，被打倒的敌人就会落下金钱。如果连击数能超过500，就会发动"狂热婆娑罗（バサラフィーバ ）"。在"狂热婆娑罗"中只要打中敌人就会出现金钱。不过这金钱有什么用呢？

▼500连击达成！现在便处于打中敌人便会出现金钱的狂热婆娑罗状态！

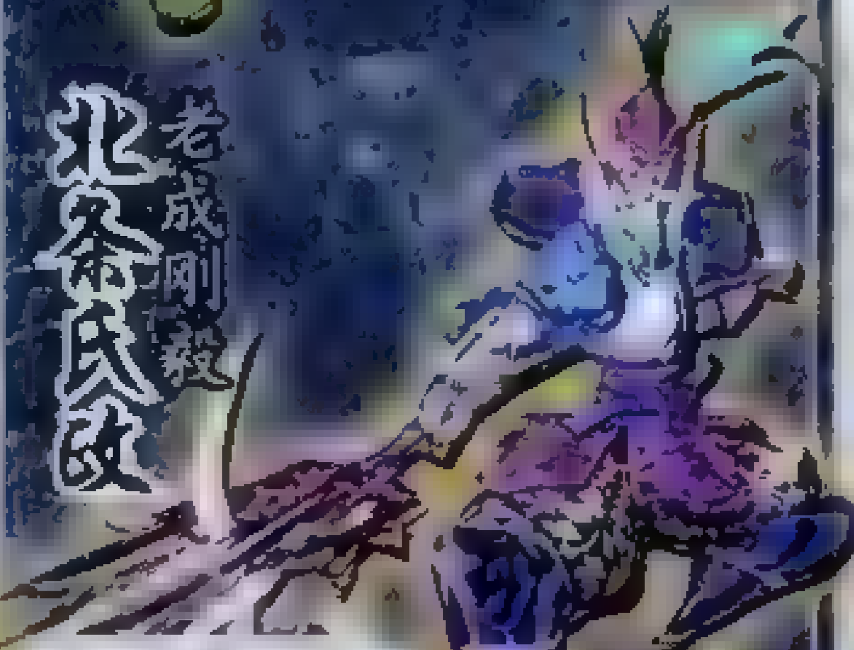
▲200连击！被打倒的敌人会落下双倍的金钱！

目前已公布的角色有17人，其中只有前田庆次、丰臣秀吉、竹中半兵卫是本作新增的角色。除了这17位之外，本作依然有仅作为敌方武将登场而不能使用的角色存在，目前已知的有片仓小十郎、风魔小太郎、北条氏政。

已公布角色	
前田庆次	浓姬
伊达政宗	上杉谦信
真田幸村	春日
长曾我部元亲	武田信玄
毛利元就	猿飞佐助
丰臣秀吉	前田利家
竹中半兵卫	阿松
织田信长	萨比
	伊月

敌方武将登场

伊达政宗的得力干将，对政宗来说有如兄长一般。



守着小田原城苟延残喘的老人，不幸成为NPC连庄角色。

北条忍军的头目，没人听过他说话，一切资料不明。

©CAPCOM CO.,LTD 2006 ALL RIGHTS RESERVED

3DM-SM
www.plumbook.cn

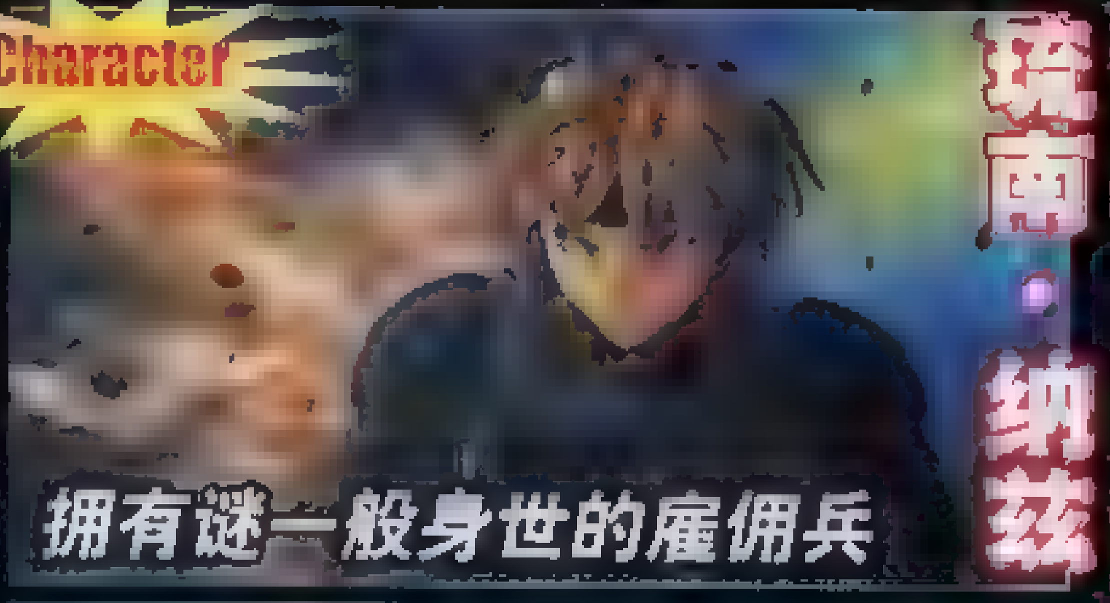
人类究竟来自何方？又将朝何处而去呢

苹果核战记	SEGA	ACT
PS2 アップルシード	预定2006年9月	日版
	记忆媒体未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄 15岁以上

文 猫太

2004年，一部名为《苹果核战记》的全3DCG动画电影在日本引起了强烈地反响。其充满震撼的动作场景和令人亢奋的音乐给当时所有的媒体都留下了深刻的印象。在时隔2年之后，当时的幕后制造小组终于决定将其全面"游戏化"，并以影像及动作表现将电影中的世界完美地重现。相信这部描述人类迷惘的科幻电影，能再次唤醒我们记忆深处那些从未触及却又值得深思的疑问！

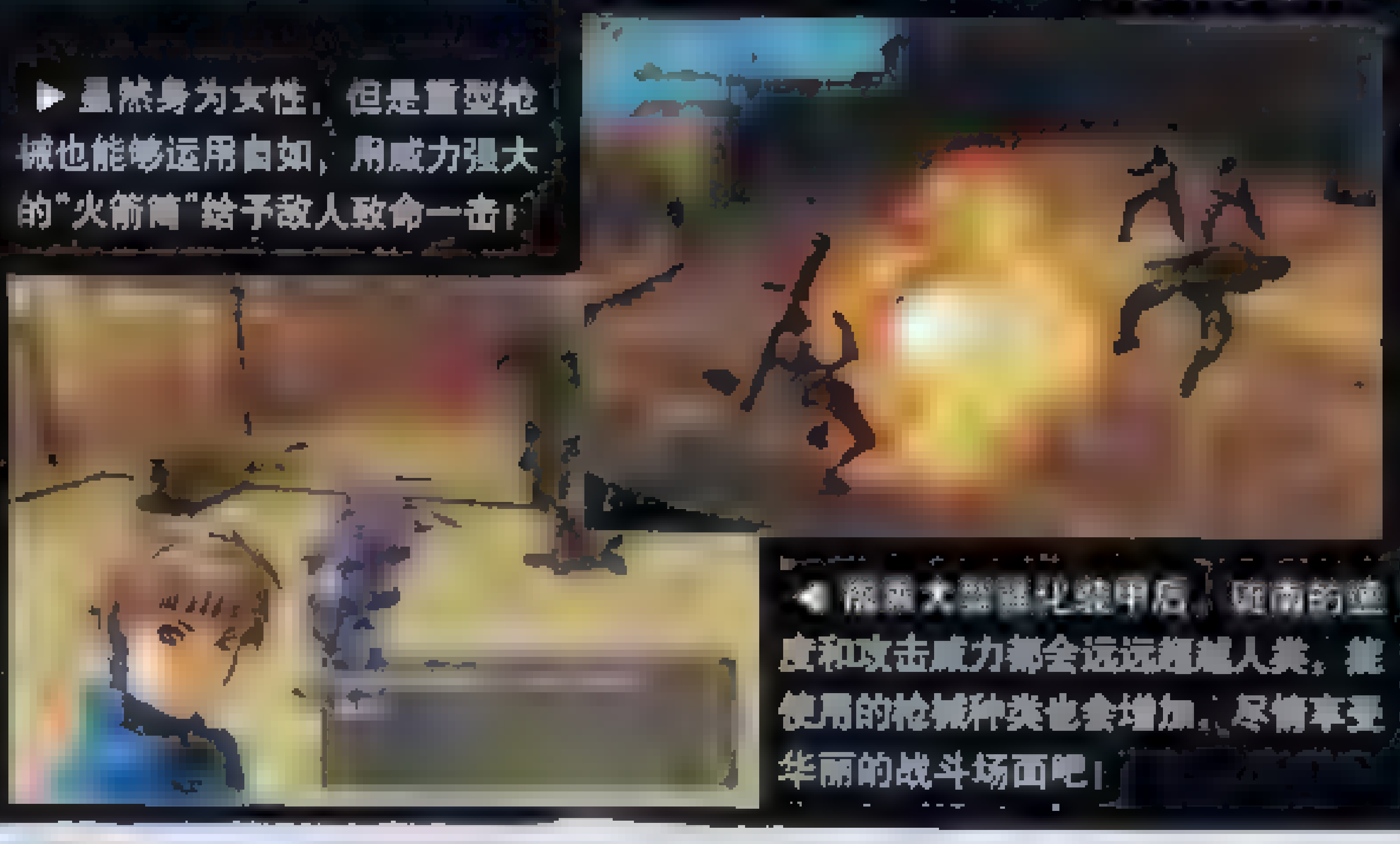
游戏在双重角色的经历中展开



拥有谜一般身世的雇佣兵

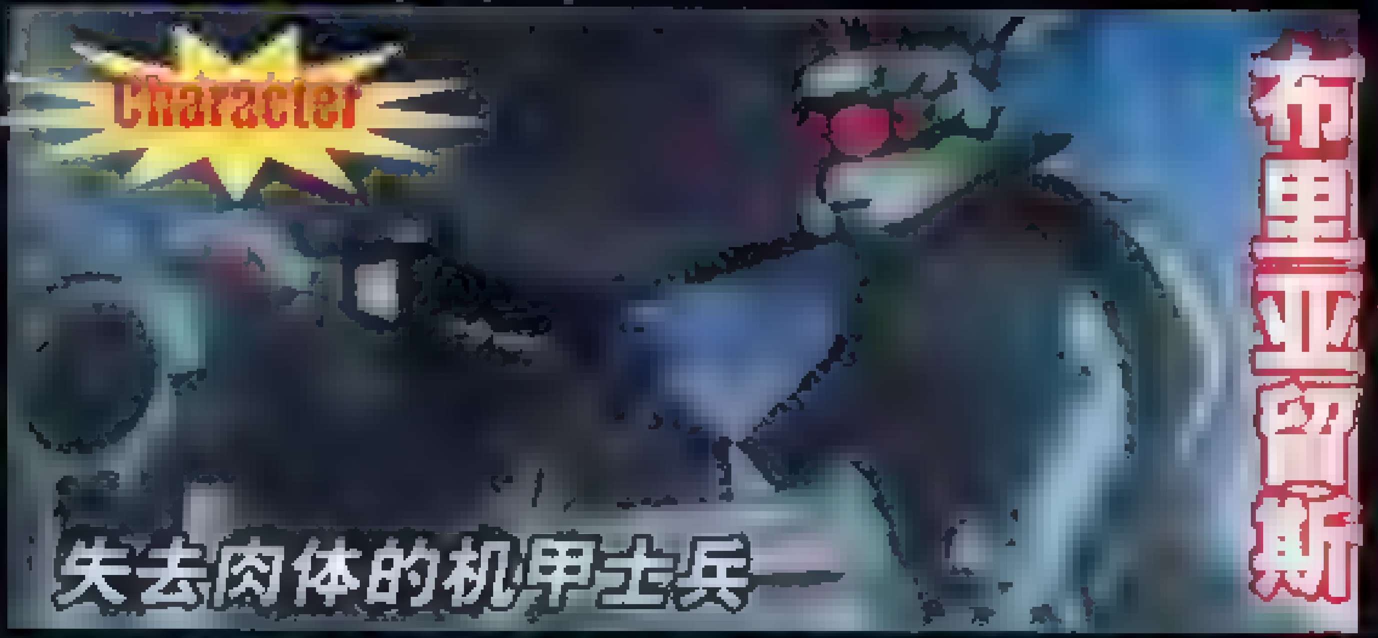
小时候就由父亲传授战斗技巧，除了近距离格斗之外，还善于使用多种枪械，不知为谁而战的普通雇佣兵，虽然知道"苹果核"的下落，但却和母亲的记忆一同被封印，背后似乎还隐藏着更大的秘密。

为了完全重现电影中的精彩环节，并将看似零碎的剧情片断更连贯地组织在一起，玩家在不同的情节部分需要操纵琉南·纳兹（デュナン・ナッツ）和布里亚留斯（ブリアレオス）这两个战斗方式截然不同的角色，去完成各种训练以及特殊任务。与生化杀手展开的巷战，搭乘大型强化装甲（パワードスーツ）的追逐战，多脚跑台附近发生的白刃战在游戏中都会悉数登场。同时为了增加游戏的可玩性，制作小组还特地征求电影版导演荒牧伸志的意见，创造出了众多并未在电影中登场的敌人和场景，连结局也设置成多个版本。不论你是想仔细品味原著的精髓所在，还是另辟蹊径找寻另一个充满意外的结局，本作都可以满足你的要求。



▶虽然身为女性，但是重型枪械也能够运用自如，用威力强大的"火箭筒"给予敌人致命一击！

◀搭乘大型强化装甲后，琉南的速度和攻击威力都会远远超越人类，能使用的枪械种类也会增加，尽情享受华丽的战斗场面吧！



失去肉体的机甲士兵

是琉南最可靠的搭档，虽然在战争中失去了肉体，但是拥有机械身体的他力量惊人，能够只用一拳就破坏敌方派出的生化杀手，由于盖亚的影响，感情受到压抑，他能否找回存在于他和琉南心中的爱呢？

▲相比于琉南，布里亚留斯更擅长远距离作战，在面对使用各种射程武器的敌人时也可轻松应对。

电影版导演亲自为你解说游戏开发的台前幕后

荒牧伸志导演

生于1960年，因导演过《机甲创世纪》、《原子小金刚》、《饿沙罗鬼》、《钢之炼金术师》等作品而闻名日本动画界。

Q1：期待已久的游戏化终于实现了，请问你的感想如何？

A：既感觉非常高兴，又觉得很感激。由于这是描写特警部队ES.W.A.T活跃的作品，所以我之前就认为这是一部相当适合拿来当游戏素材的作品。不过或许最真实的想法是想要赶快玩到完成的游戏吧（笑）。

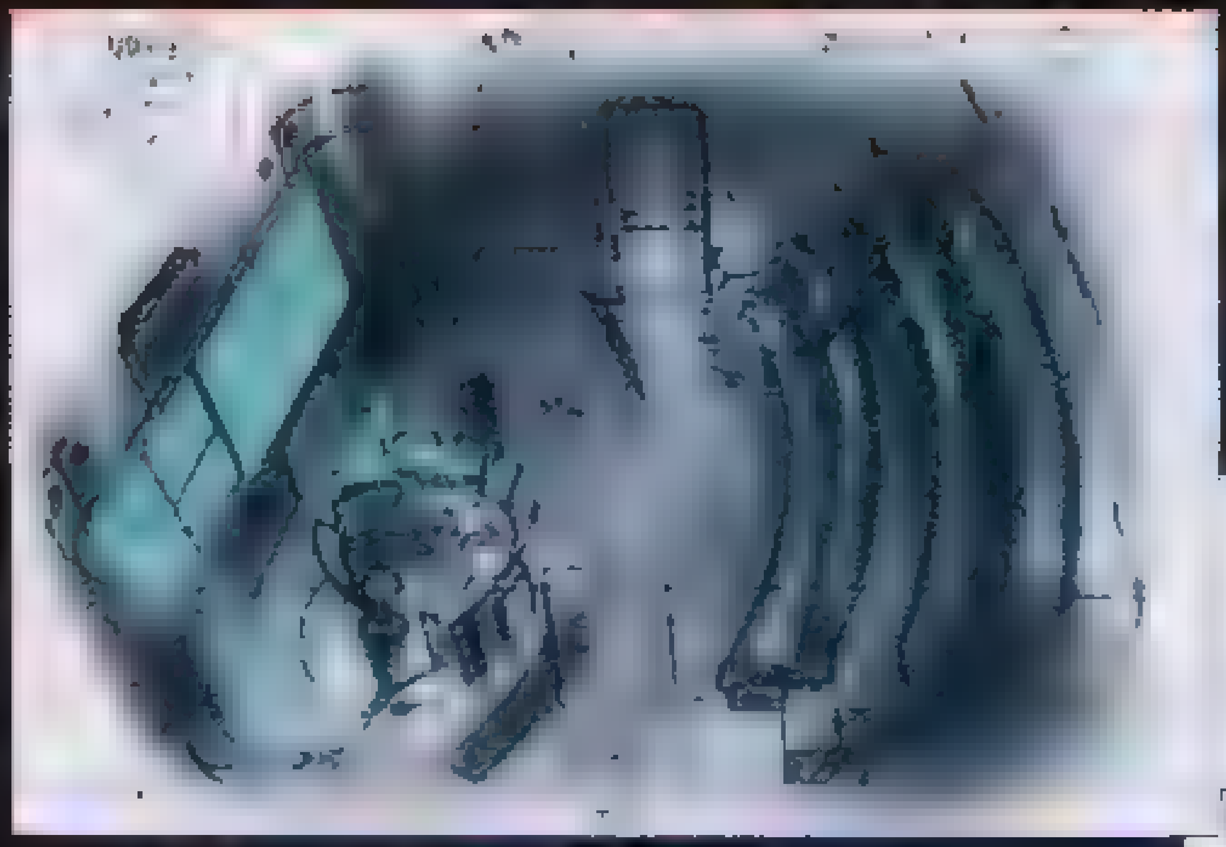
Q2：您也担任了机械设定以及监督等工作吗？

A：虽然是以电影为基础，不过也追加了相当多原创的部分，所以必须留意是否有偏离《苹果核战记》原有风格的情形发生。此外，游戏的开场影片也是重新制作出来的，这部分特别希

© 2006 SEGA All Rights Reserved

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏设定资料大揭密

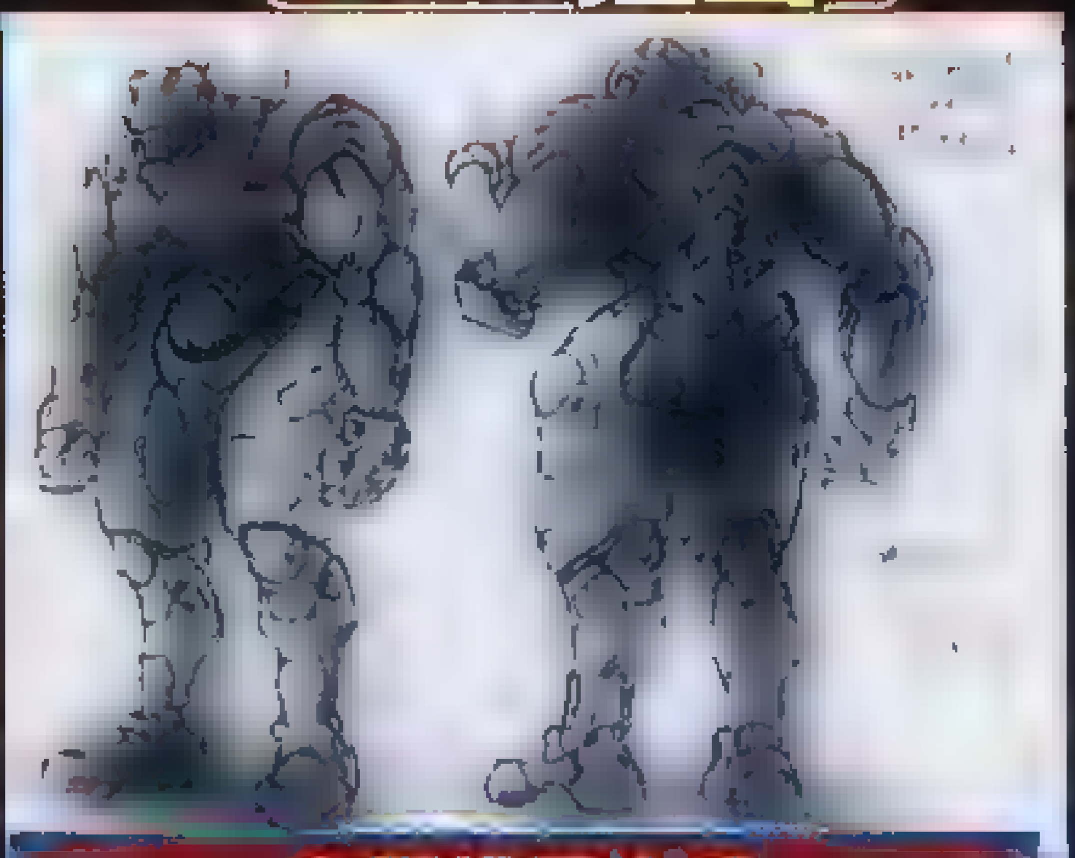


ES.W.A.T本部

奥林匹亚特警部队指挥部，琉南和布里亚留斯在这里接受任务指示。游戏的后期还回在这里与敌人展开激烈的枪战。

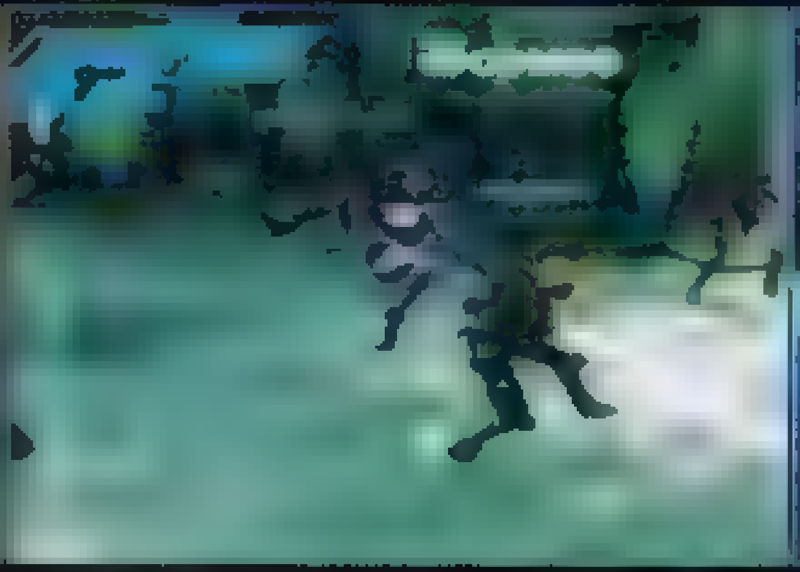
枪械

人类和生化人广泛使用的武器，即使是在电影中登场过的枪械，都会经过重新设计出现在游戏中，说不定还会有一些造型怪异的隐藏武器哟。



大型机甲士兵

体积大于普通机甲士兵的强力战斗单位，除使用威力强大的普通攻击外，搭乘专用的"强化装甲"后，还会发动极具毁灭性的特殊攻击。



电影版内容提要

故事背景发生在2131年第三次世界大战之后，人类文明在这场疯狂的战役中遭到了毁灭性地打击，所有的城市化为一片废墟，各国政府机能瘫痪，陷入无政府状态，幸存的人们都竭尽全力地寻求最后的一线生机。科学家和人类的精英分子为了人类的将来，建立了科技高度发达的理想都市奥林匹亚。

琉南·纳兹(デュナン・ナッツ)是一名普通的雇佣兵，因为和上级失去了联络，只身在废墟中坚持抵抗。某一天，在一群不明军团向她发动袭击的危急时刻，奥林匹亚的特警部队ES.W.A.T的机甲士兵营救了她，并将她带回了奥林匹亚。在那里她惊讶的遇见了曾以为战死的昔日恋人布里亚留斯(ブリアレオス)，而更让人吃惊的是，布里亚留斯在之前的大战中失去了肉体，虽被奥林匹亚元老院所救，但目前只能依靠机械身体存在于这个世界上。

看似和平的奥林匹亚其实还隐藏着一个天大的秘密，其中有一半的人口是经过生物工程学改造过的人造人，他们的感情受到抑制，不会憎恨他人也不会引起争端，并且由于他们拥有优秀的遗传基因，从而承担起缓和人与人之间关系的作用，全体人造人都被控制奥林匹亚的"智能互联网路控制中枢系统"(盖亚)监视着。

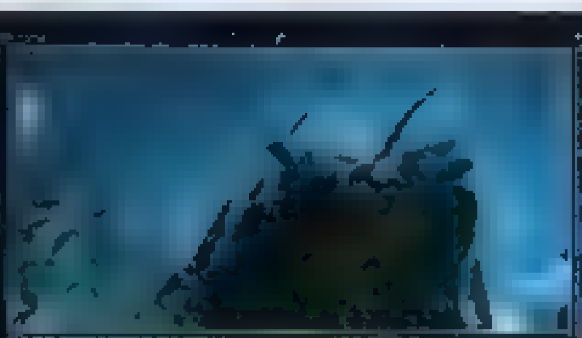
在奥林匹亚的的元老院，琉南受到了"七老人"的接见，从而得知自己的父亲卡尔·纳兹也曾参与过奥林匹亚的建立，并且奥林匹亚很多人造人都继承了他父亲的基因的一部分，在这里她也见到了盖亚，这个综合了最优秀科学家的智慧结晶，"七老人"存在的目的就是不停地和盖亚进行辩论，用自己的想法来影响盖亚，使它的决定不会出现偏差，更具有人性化。他们还认为人类的弊病在于无尽的欲望，并期望通过人类和人造人的互相补足达到人类永久生命的延续。

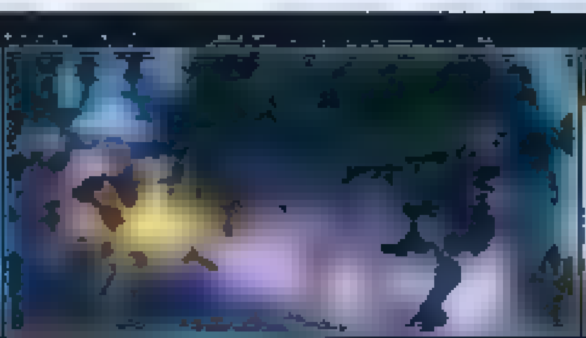
就在谜团一个个被解开时，琉南一行人被跟踪已久的生化杀手拦截，虽然在布里亚留斯的帮助下顺利消灭了敌人，但是一个杀手临死前警告却不时回响在琉南的耳边："千万不要打开Appleseed！……"

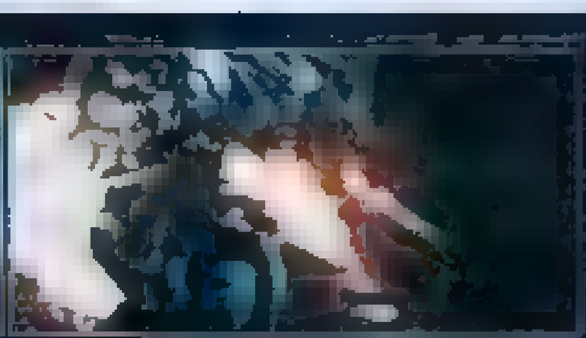
完全新作电影

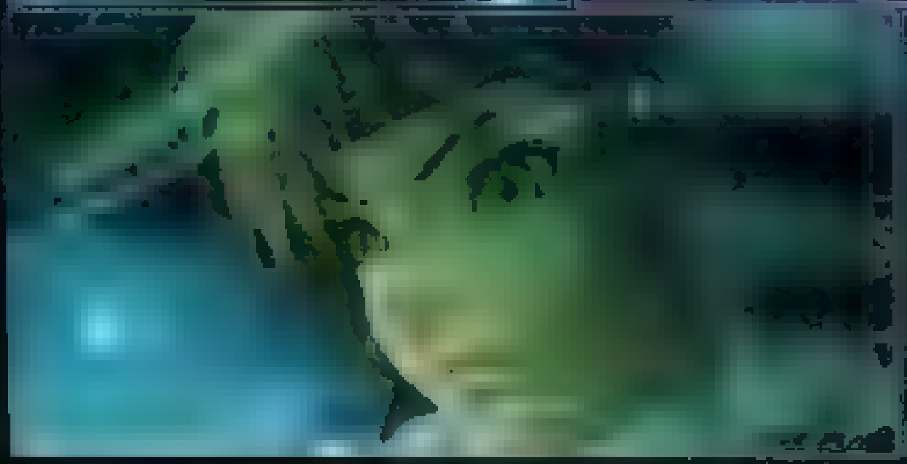
■精彩的原著、知名的导演，光看电影的宣传插画就有足够的理由让大家去欣赏这部影响深远的作品

由执导《英雄本色》以及《谍中谍2》的吴宇森导演监制









望大家能够欣赏一下。其中不但有不少在电影里面没能描写出来的场景，而且在视觉表现的方面上也比推出电影的时候更加进化了。至于对原作的爱好者来说，里面也有一些会令各位会心微笑的场景，敬请期待。

Q3：请问是否能够透露一下关于新作《EX MACHINA》的内容？

A：这部电影现在正在以士郎正宗老师的原作漫画《苹果核战记》为基础当作一部全新的电影来进行制作。遗憾的是关于内容方面的部分，在现阶段还不太方便跟大家透露，不过主角当然还是琉南·纳兹和她的搭档布里亚留斯。我们的目标是制作成全3D电脑动画的电影，以动画风格处理为基础，完成更上一层的影像表现。另外，由于我们请到了吴宇森导演来担任制作人，所以想必会完成表情更为生动，并且更具娱乐效果的作品。当然，由于我们也希望能够确实忠于原著漫画作者士郎正宗老师的风格，而这些因素到了最后会结合成为怎样的电影作品，就请各位拭目以待吧！

Q4：请针对游戏以及电影的最新作，对爱好者们说几句话！

A：由于这次游戏版的内容，我认为已经做到了不论是看过电影版的人，或是没看过的人，还有看过或没看过原作漫画的人都能够乐在其中，所以请各位务必体验看看。而若是玩过了游戏版还意犹未尽，而想要再去看原作漫画或是电影版的《苹果核战记》，并且在这种想法尚存之时，刚好连新作电影《EX MACHINA》也要上映了！我们为了能够让各位玩家都能够渡过像上述这种理想的苹果核战记生活而日夜努力中，敬请拭目以待！

□□□□&3DM SMV
www.plumbook.cn

今年夏天让我们一起“心跳”

ときめきメモリアル

Girl's Side 2nd Kiss

文 雨滴

续上一次Konami一口气公布了7名重要角色后，这一次Konami依旧为我们带来了十分震撼的消息。除了可以追求的两名新角色外，前作出场的“情敌”们也再次现身，她们究竟是敌是友，就由你来决定吧！另外，本作的发售日期也已经确定了下来——8月3日。让我们在炎炎烈日中享受这个如海风般清新的爱情故事吧！

心跳回忆 Girl's Side 2nd kiss	Konami	AVG
PS2	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss 発売 2006年8月3日 日本	
	对应周边未定	

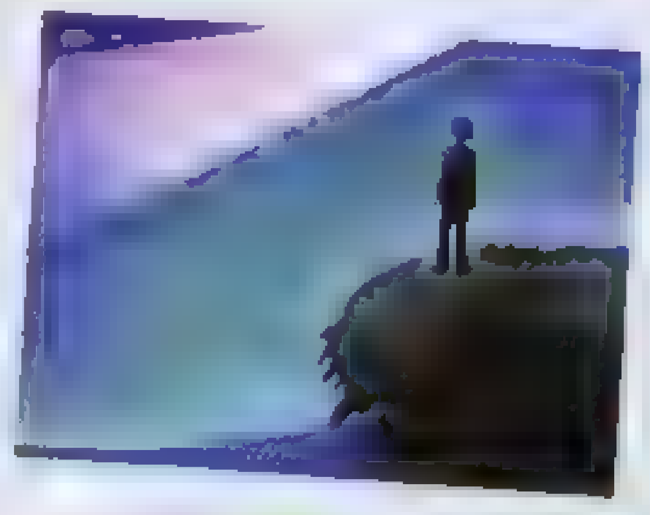
STORY

按照系列传统，在《心跳回忆Girl's Side 2nd kiss》(以下简称《心跳回忆GS2》)中仍然有一段凄美的童话爱情故事穿插其中。因为这一次的舞台与“海”有关系，这个故事便讲述了美人鱼的传说。

“为什么哭了？”
“你是人鱼吗？”

很久很久以前，——
在海边相遇的小伙子和美丽的姑娘相爱了
变成人的模样的人鱼姑娘是不能说话的。
但是，姑娘如大海般平静的眼睛
胜过了任何语言。

可是，被可恶的村民揭穿了身分的人鱼姑娘
不得不回到大海里去。



二人用亲吻代替了道别。
并坚信有一天在这片海中会再次相遇。

自从和人鱼姑娘离别以后
小伙子日复一日地在海边眺望。

后来，小伙子下定决心趁着月色驾船出海。
却再也没有回来。

敌人还是朋友 就在你一念之差

与前作一样，《心跳回忆GS2》仍然在你的恋爱道路上准备了四位各具特色的“情敌”角色。究竟这四位“未来情敌”都是什么样的女生呢？

Haruhi Nishimoto 西本春日

充满活力、使用关西方言的女孩。西本春日的好奇心旺盛，而且对流行十分敏感，与她在一起是永远都不缺聊天话题的。这样一个爱做梦的女孩，能遇到理想中的恋人吗？

身高	155cm	体重	秘密
生日	5月15日	星座	金牛座
血型	A型	声优：前田爱	

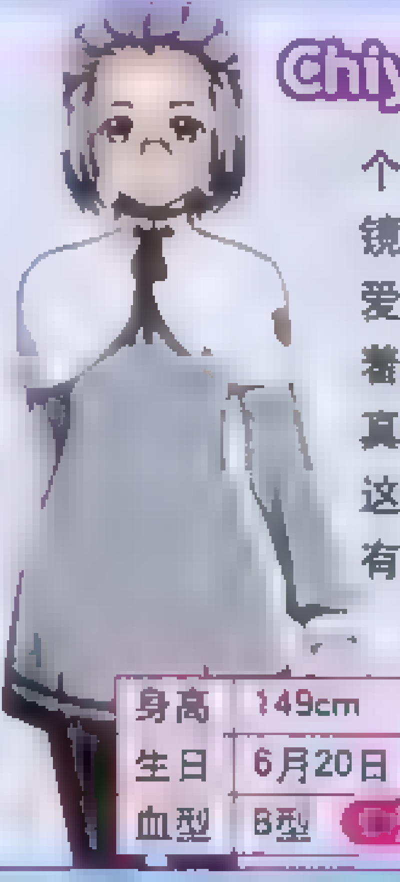
Hisoka Mizushima 水岛密

身高	164cm
体重	秘密
生日	2月2日
星座	水瓶座
血型	AB型

黑色长发及规整的装束让人第一眼看上去就留下淑女的印象。水岛密不仅为人和善，而且擅长烹饪和缝纫，爱好是占卜，她在同学间有着超高的人气。

声优：皆口裕子

Chiyomi Onoda 小野田千代美



个子不高，戴着眼镜、谈吐举止都很可爱的女孩子，但却有着对任何事情都很认真的好强一面。不过这样可爱的女孩却没有真正恋爱过。

身高	149cm	体重	秘密
生日	6月20日	星座	双子座
血型	B型		

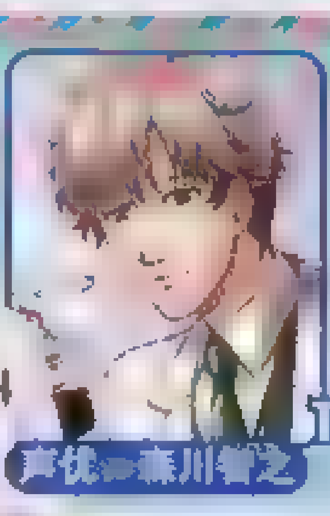
Tatsuko Todo 藤堂龙子

身材高挑的女性。与她的外型一样，藤堂的性格也十分干脆直接。行事潇洒干练，让人无法忽视她的存在，给人一种“大姐”般的感觉。

身高	170cm
体重	秘密
生日	1月10日
星座	魔羯座
血型	O型

超人气的班主任 但他却有女朋友？

Takafumi Wakaoji 若王子贵文



声优：森川智之

身高	180cm
体重	65kg
生日	9月4日
星座	处女座
血型	A型

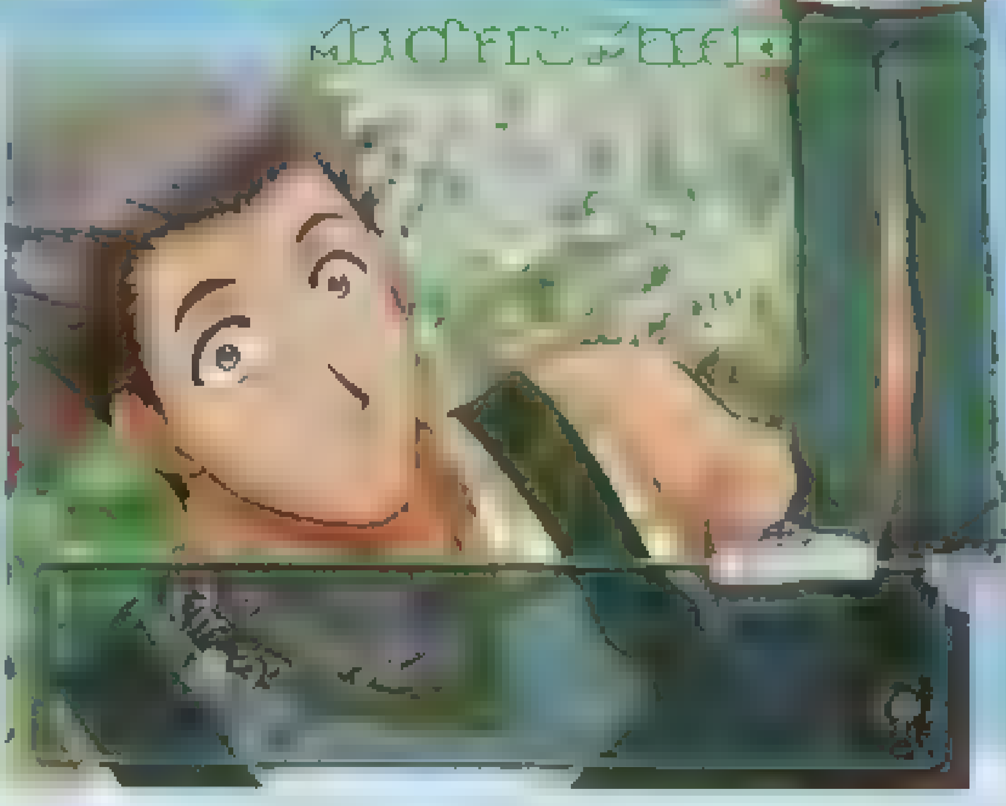
主角的化学老师，传说是一名天才科学家。虽然身为主角的班主任，但是若王子却十分温合，丝毫让人感觉不到他与学生之间有任何代沟。优雅得体的谈吐、温柔的笑容、王子般的气质与外貌，但就是这样的人，性格却有出人意料的脱线一面，曾经因此让风纪委员冰上格大发雷霆，另外，当询问他是否有交往的对象时，若王子的回答却是“Yes”？面对这样的角色，你将如何俘获他的心呢？**若王子的声优森川智之曾为《最终幻想Ⅶ 再临之子》中的萨菲罗斯配音。**

◀面对比自己年长许多的化学老师，你将如何攻破他的防线？

像兄长一样值得依靠的大学生

真咲元春

身高	186cm
体重	68kg
生日	1月24日
星座	水瓶座
血型	A型



▶热血成熟的大学生，与他相识的地点会是在花店吗？

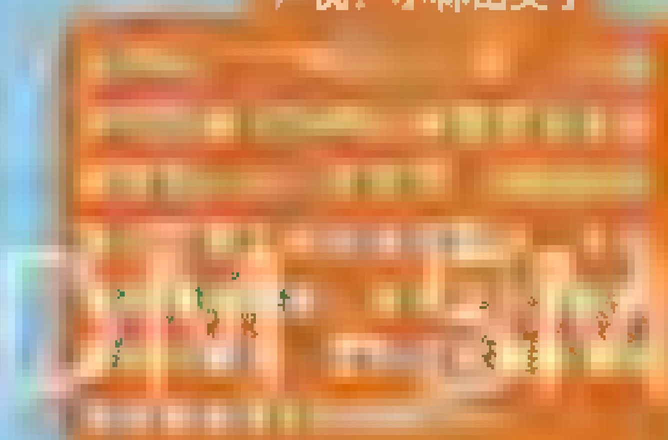
年长于主角，在花店打工的体育系大学生。真咲性格开朗，和他在一起的时候大家都非常开心。因为有驾驶执照，因此在主角不开心的时候，他也会驾车带着她散心。起初真咲只是把主角当做妹妹来看待，不过随着交往的加深，两个人的感情却发生了微妙的变化。不过因为主角无法获得他的手机号码的缘故，因此追求真咲元春的方法比较特殊。**上田佑司曾经担任过《浪客剑心》中相乐佐之助的配音。**

最重要的爱情帮手

音成游

生日	4月6日
星座	白羊座
血型	A型

声优：小林由美子



© 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

文 猫太

BATTLESTADIUM DRAGONBALL Z · ONE PIECE · NARUTO バトルスタジアム D.O.N

斗技场 D.O.N	Namco Bandai Games	FTG
多机种 バトルスタジアム D.O.N	预定 2006 年 7 月 20 日	日版
对应机种为PS2、NGC		推荐玩家年龄 全年龄

《龙珠 Z》、《火影忍者》、《海贼王》作为《少年跳跃》最有代表性的作品，相信大家都不会陌生吧？虽然三个作品的风格各异，但是其中出现的角色无一不具有超越常人的特殊能力，在大家看惯了他们在各自的世界中，使用华丽的攻击与敌人战斗后，这款集结了三个作品中经典角色的《斗技场 D.O.N》一定会让你体验到，时空交错的斗技场里让你热血沸腾的“明星大乱斗”。假如你是任意一个系列的FANS，就没有任何理由错过这款为你精心炮制的游戏！

人气作品大集结，各路人马显神通！

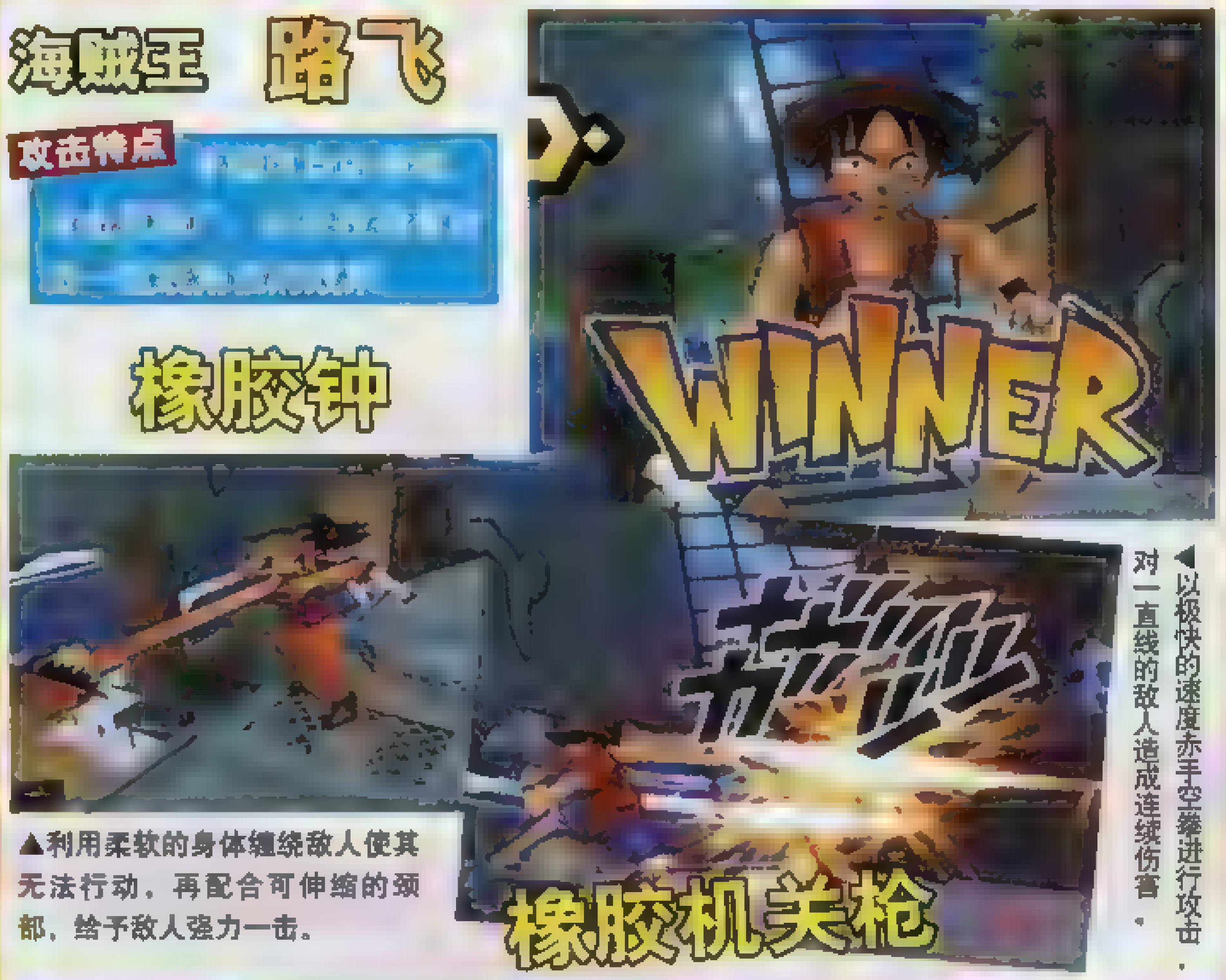
龙珠 Z 孙悟空

攻击特点

▲在“超级塞亚人”状态才能使用的强力攻击，拥有让人窒息的破坏力。

海贼王 路飞

攻击特点

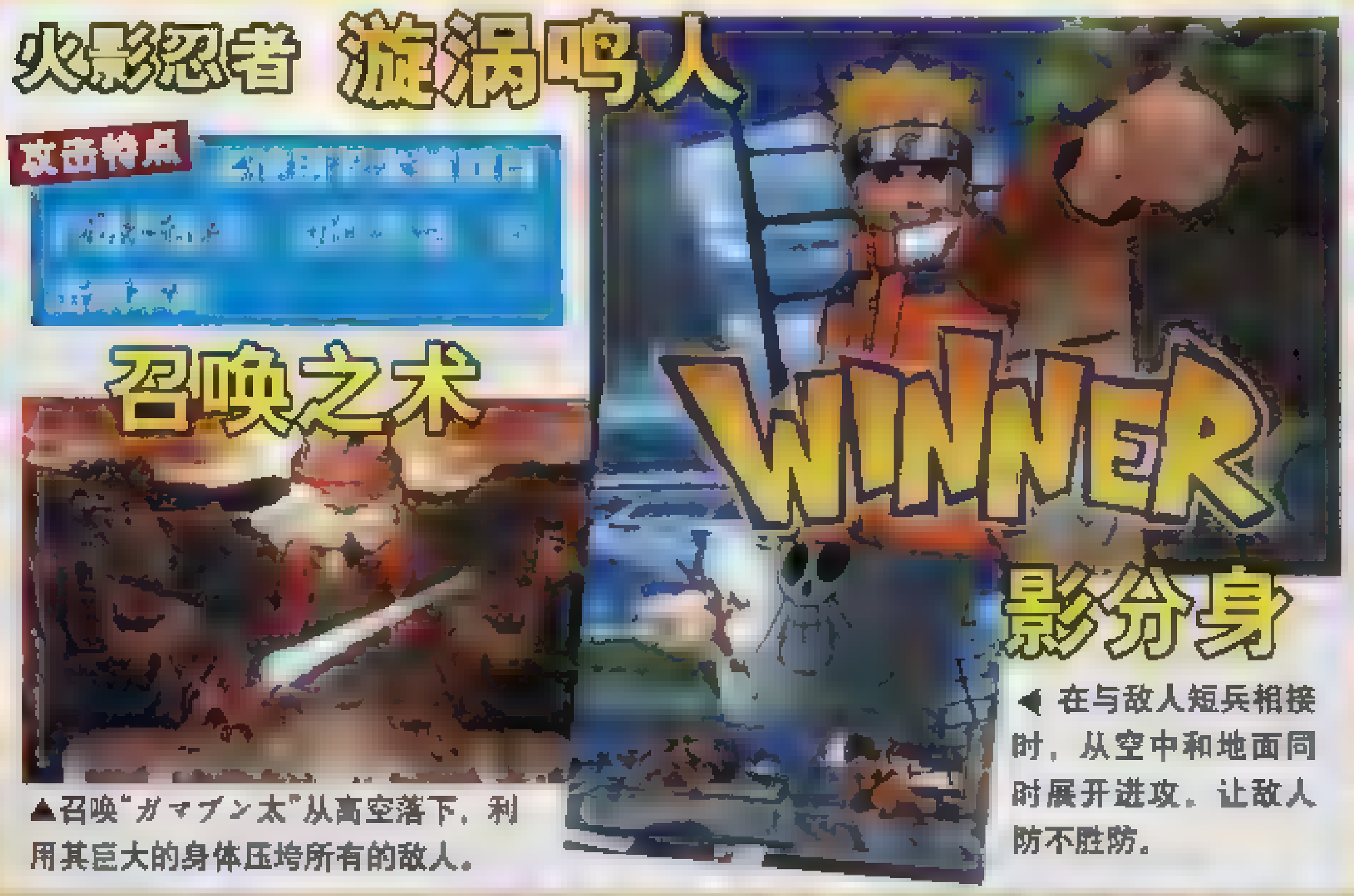


▲利用柔软的身体缠绕敌人使其无法行动，再配合可伸缩的颈部，给予敌人强力一击。

◀以极快的速度赤手空拳进行攻击，对一直线的敌人造成连续伤害。

火影忍者 漩涡鸣人

攻击特点



▲召唤“ガマブン太”从高空落下，利用其巨大的身体压垮所有的敌人。

◀在与敌人短兵相接时，从空中和地面同时展开进攻，让敌人防不胜防。

海贼王 乔巴

攻击特点

▶弥补攻击射程短的劣势，可形成围绕自己的保护圈，无论敌人从什么方向进攻都会遭到反击。

▲利用自己坚硬的鹿蹄进行攻击，一旦命中就会让敌人遭受重创。

华丽的战斗舞台

三个动画中最具代表性的场景都会成为游戏中的战斗舞台，看着后方熟悉的景色，玩家所操纵的角色穿梭其中并使出各种各样的招式，相信凭借游戏出色的声光效果，一定不会让各位FANS失望的！

▲从后方熟悉的“海贼旗”就能看出，这里就是“路飞海贼团”所使用的“ゴーイングメリー号”啦！

▼你能看出这个场景曾经是鸣人和谁一起战斗过的舞台吗？

▲在同一屏幕中同时出现多个角色的必杀技，光看着画面就已经产生跃跃欲试的冲动了！

© 集英社 ©2006 NBGI All Rights Reserved

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SUPER MONKEY BALL Banana Blitz™

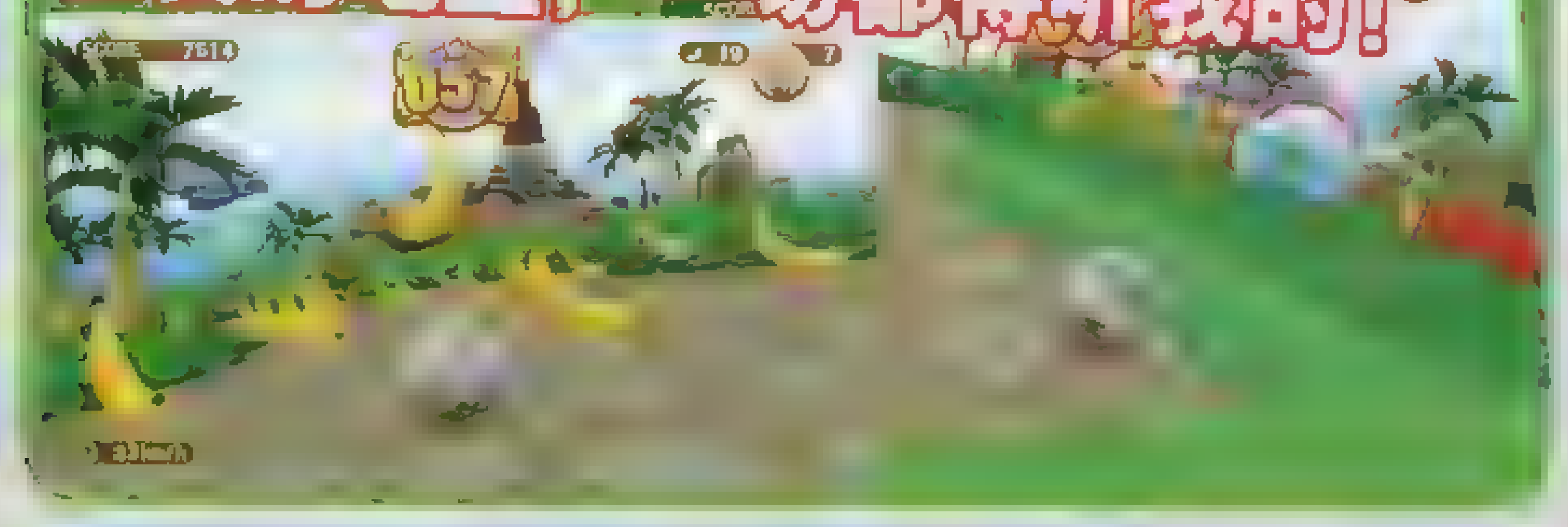
　　Wii的新概念手柄不仅吸引了玩家的眼光，也震撼了不少游戏制作者。“《超级猴球》系列”的制作人名越稔洋就曾大力称赞过手柄的独特性。于是，在今年的E3展会上，我们看到SEGA为Wii所准备的作品——《超级猴球：香蕉闪电战》，用制作人名越稔洋的话来说：“因为其操作方法与游戏系统结合得非常完美，感觉Wii就像是为《超级猴球》而设计的。”究竟这款游戏有什么特别之处？让我们一起来看看吧！

文 雨滴

超级猴球：香蕉闪电战	SEGA	ACT
Wii	Super Monkey Ba　Banana Blitz　预定2006年第一季度	美版
	对应言语未定	

Wii手柄带来的全新感受

在我的地盘，一切都得听我的！



在跳跃中前进

　　当玩家进行游戏时，你会惊奇地发现AiAi第一次获得了“跳跃”的能力。在游戏中，只要使用Wii的手柄作出向上提的动作，我们的主角AiAi就会作出跳跃运动。因此，游戏中将围绕着“跳跃”增加更多的新要素，让《超级猴球：香蕉闪电战》成为一款真正意义上的3D游戏。

◀ AiAi具有创新意义的第一次“跳跃”，在游戏中许多谜题需要“跳跃”才能解开。

　　在E3之前就已经看到过本作的玩法介绍，当时就觉得Wii的手柄一定很适合这样的游戏。不过在试玩时还是发现了一些意想不到的地方，Wii的 手柄似乎太灵敏了，尤其是刚刚开始操作的时候有点无法控制的感觉。不过用了一点点时间适应后就发现，用倾斜手柄来控制地板倾斜的感觉确实非常自然，有好几次遇上紧急情况时，我几乎都是发自本能地将手柄往相应的方向倾斜。系列中新增的跳跃动作为操作过程平添了不少乐趣，尤其是在一个关卡中，既要不断跳跃，又要用手柄保持平衡，一连串的跳跃下来后有种难以名状的成就感。E3的DEMO中共有十几个迷你游戏，这么简单的玩法竟然有那么多的变化，让人不得不佩服制作人的想象力。

全家总动员 让大家的生活动起来

©2006 SEGA Corporation. All Rights Reserved

动物森林™

文 多边形

"伟大的神作"(某编语)——《动物森林》神游机中文版在中国玩家的苦苦企盼下终于发售!《动物森林》是游戏史上第一款以"无明确目的"为最大特点的高自由度单机游戏，玩家从进入村庄的一刻起，就开始了一段人生，真实生活中的点点滴滴，在游戏中会时时感到同样的触动。

《动物森林》历时五年的开发，蕴涵了制作人江口胜也全部的心血和对人生的理解，这样一款与众不同的艺术游戏在全中文化并加了中国要素后更显得诚意十足，以神游机游戏仅仅48元的定价，全体中国玩家还有拒绝的理由么?

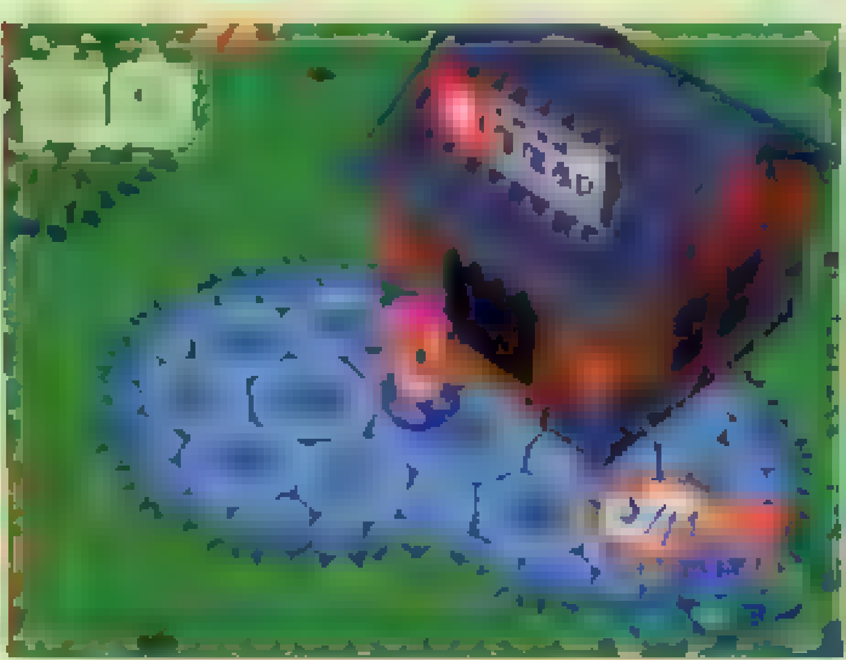
动物森林	iQue\Nintendo	RPG
神游机		

这是个什么样的世界?

托塔可可

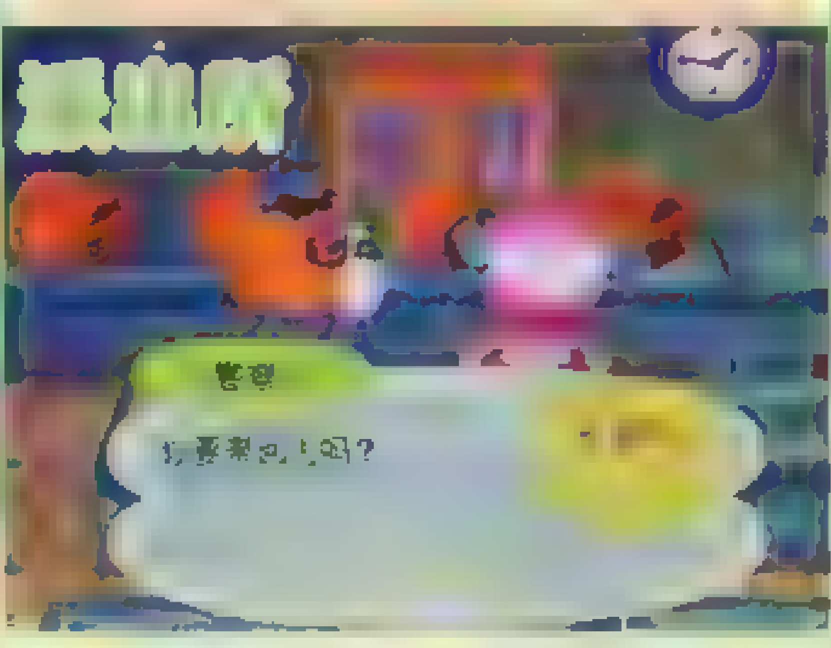
警察 黎茂 唐强

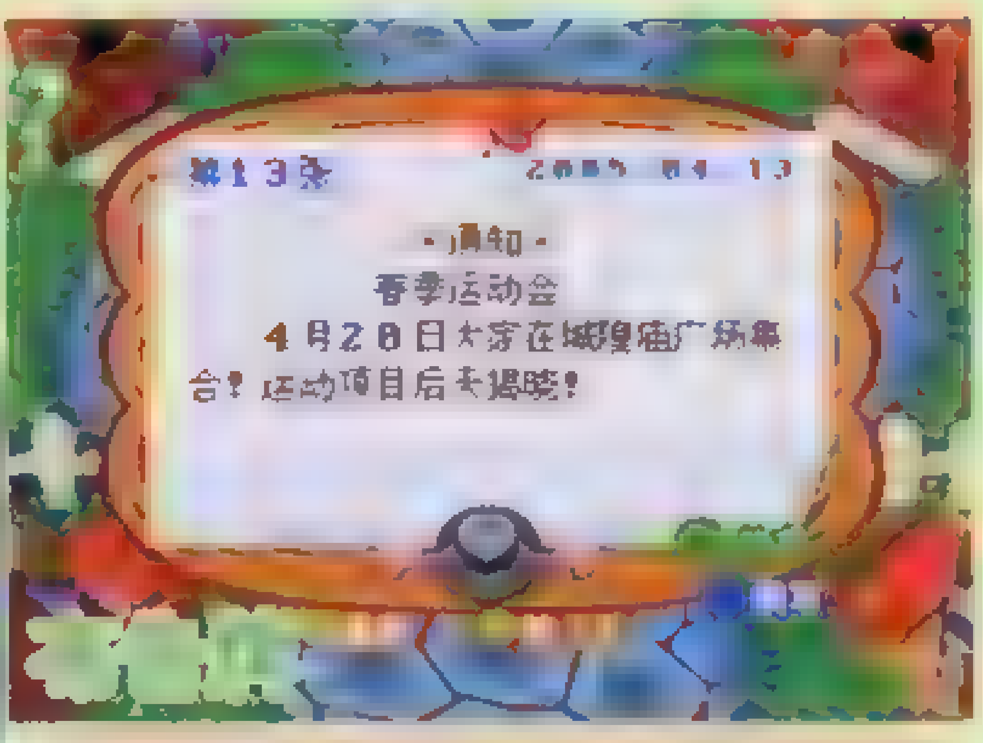
村庄有些什么好玩的呢?



▲在黎茂的商店除了买东西，还可以做些其他事情，例如获得些生意上的情报等

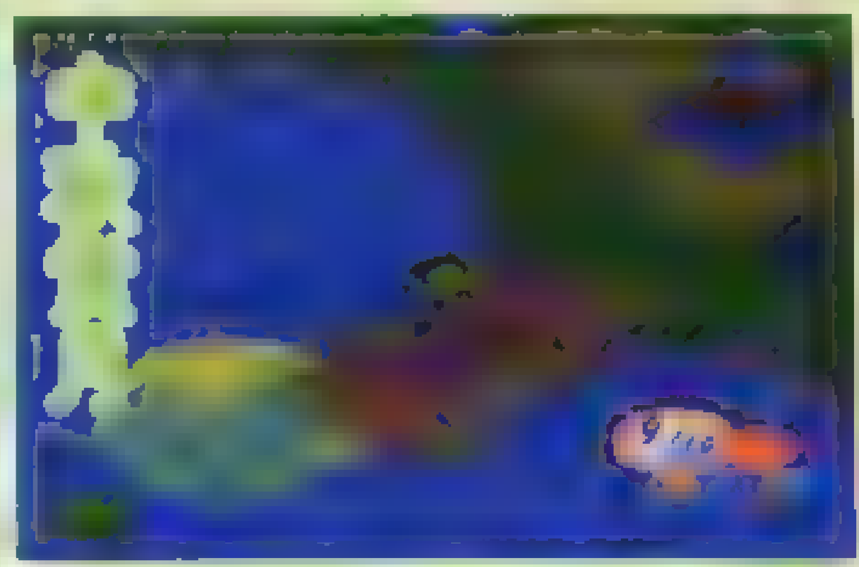
▼丢东西了?那就去派出所看看吧!





▲在自家附近有谁都可以发布信息的布告牌，常去看看会更容易了解村子里的事情噢!

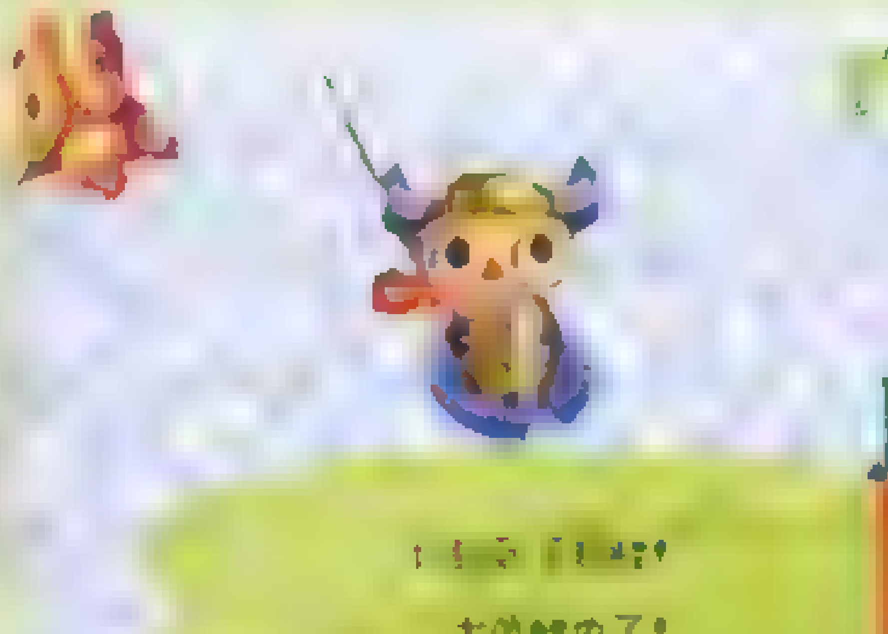
中国要素!



▲每年的中秋节夜晚走到池塘边，就可以和朋友们一起赏月噢，还有比这更舒心的吗?

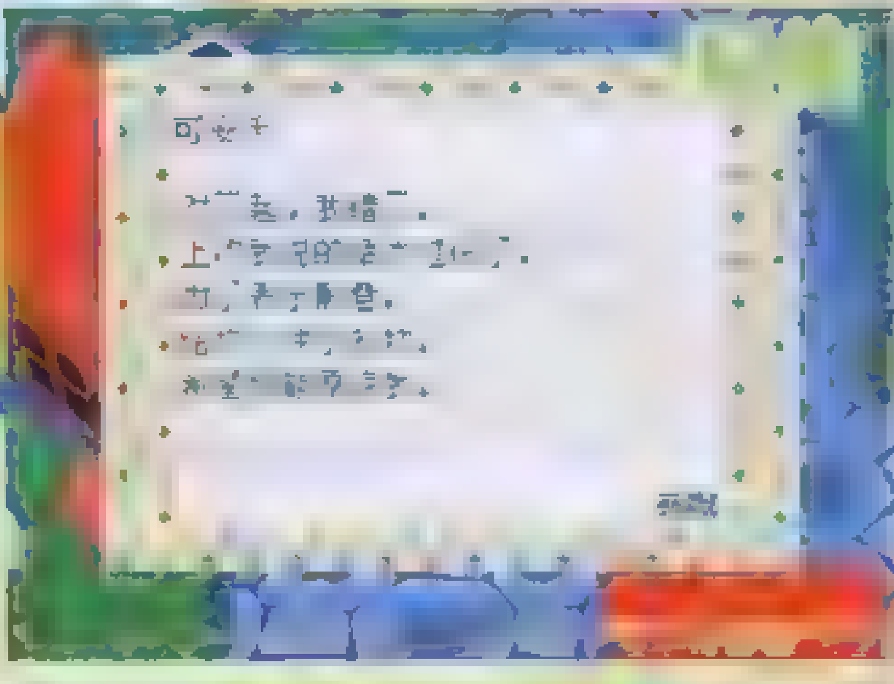
▲过春节啦!怎么能没有烟火看呢?

看看你能做些什么?



▲刚开始每个玩家都会去做的事吧，当你厌倦了奢华后，也许这些小事情反而能让你快乐起来。

▼和朋友们的交流是很重要的，不要忘了经常通信。输入法可是全中文的喔!



▲在你的家中可以添置家具，粉刷墙壁

©2006 iQue

人生好比一台钢琴，它的所有音键在童年时代都已按下——更确切地说，它的许多音键在童年时代就按得过重。

——[法]萨特

童梦 缅怀我们的童年

文 D·S

协力 纱迦、多边形、雨滴 插画 星仔

特别企划 SPECIAL FEATURE

解读不同时代的童年游戏关键词

严格来讲，每个人经历的每一个时代，都是由各种符号组成的。看似浑然一体，其实是由无数个偶然交织而成。

童年，也不例外。虽然这些符号随着年代变得久远而逐渐为人所淡忘，但每当那熟悉的旋律在耳边奏响时，那一段段让人无法忘却的美好回忆则必定会浮现在我们的面前，十余年的历史长河在这瞬间仿佛浓缩成了一滴水，悄无声息地滴落在心田之中。

对于我们游戏人而言，游戏，自然是组成这段旋律的最强音。

这首源自游戏的天籁，出生在每个时代的人，都会对其有着不同的理解。所以，解读时代，同时也是在解读生活，以及在不同时期下的人性百态。

毕竟，或许仅是在童年里一个微不足道的关键词，便足以悄悄地改变一个游戏人的一生。

八十年代——实现梦想的虚幻舞台

这是一个贫瘠的年代，这是一个拓荒的年代，这是一个经常让人感到渺小、无奈、沮丧却又同时对未来抱持着巨大热情的时代。

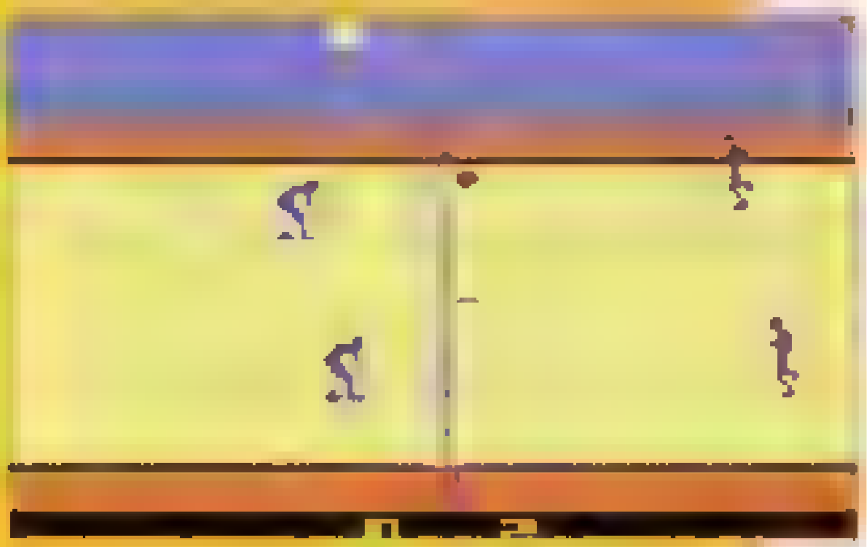
那个时候，平均月薪不足百元的老百姓们没人知道什么叫做消费税。他们只懂得如何在把一分钱掰成两半花的前提下分辨出物质消费和娱乐消费，然后极力摈弃后者，以及把这种原则贯彻给自己的下一代。

可想而知，在这个年代，当电子游戏第一次出现在人们的视野里时，会是怎样的情景。

然而，生活在这个年代的孩子们，受到的触动无疑是最为巨大的。因为他们第一次真真切切地体验到了一种革命性的游戏方式，不同于丢口袋、打弹弓和跳房子，这简直就是一个前所未见的科幻世界，是只有在童话和电影里才能感受到的氛围。在这里，你可以自由地发挥出自己的全部想象力去控制一个全新的环境，不用担心受到任何拘束。当然，外部环境除外。

是的，毫无疑问，电子游戏为这个年代的孩子们所带来的，是一个实现梦想的虚幻舞台。

www.plumbook.cn



关键词 1. Atari

电子游戏进入中国的时间是20世纪80年代前期。进入80年代后，美国游戏产业已经颇有规模，不过1983的Atari SHOCK却将其打入低谷。当然这对中国没有任何影响，因为那时候中国的游戏产业才刚刚起步。虽然起步较晚，但其发展的轨迹却和美国颇为相似。街机在这一过程中起到了带头羊的作用，不过最早街机只是作为商场的附属品，和旋转木马等娱乐项目同等地位，而且当时也只有在少数几个城市中才能看到。限于当时街机的局限性，接触到游戏的人真是少之又少，这一局面直到雅达利游戏机进入中国后才发生变化。

雅达利(Atari)公司曾经推出过多款游戏机，但在中国只要一提到雅达利游戏机，那一定是指Atari 2600。Atari 2600进入中国之际，已经是Atari SHOCK发生之后了。不过这款退出历史舞台的机器却在中国焕发了青春。以今天的眼光去看待这台主机，你会发现很多不可思议的事情，比如：游戏时玩家用左手按键，用右手握摇杆；有合卡设计，换游戏时要拔动卡带上的开关……由于是早于FC而出现的机器，画面之简陋就不用提了，而且很多家庭当时连彩电都没有。至于游戏性么，很遗憾，似乎也远远比不上FC上的游戏。但是它依然带给了玩家无穷的乐趣。

Atari 2600上的游戏很多，流传到中国来的游戏接近100个，比较出名的有《潜艇救人》、《王子救公主》、《警察抓小偷》等等。而当时在国内最流行的游戏莫过于《加油飞机》。《加油飞机》的正式名称是《运河大战(River Raid)》，游戏的类型用今天的语言去描述的话是"强制纵向卷轴STG"。玩家操纵的飞机会自动往前飞，把摇杆往下推的话可以降低速度，按键则是发射子弹。而飞机还有燃料的设定，一旦用光就会坠毁。玩家需要控制飞机从油箱中经过，以便补充燃料。在补充燃料时降速的话，可以增加在油箱中停留的时间，这样补充的燃料也会变多，这在当时可是相当了不起的操作技巧。《加油飞机》在国外玩家心目中也是Atari 2600上排名前5的佳作，可见国人当时的眼光也是不差的。

关键词 2. APPLE II

在那个中国人还不知道什么是"个人PC"的70年代末80年代初，APPLE II的诞生让全中国乃至全世界认识到了什么是真正的个人电脑。最早的"APPLE II"于1977年开始销售，而最后一部该系列的电脑"APPLE II gs"直到1992年才彻底退出市场，在这14年的时间里，全世界都为这个"不知道被谁咬了一口的苹果"而疯狂。

从70年代末80年代初开始，由于改革开放以及教学、科研、工业控制领域的需要，APPLE II开始进入国人的视线，鉴于当时特殊的历史环境，对于那时的国人来说这个东西的神秘已经不仅仅限于它绿色的屏幕，而正是通过这个绿色的小窗口，让我们平生第一次看到了真正的电脑单机游戏——《挖金块》。

当然，以APPLE II的普及量以及其复杂的操作，指望它来带动国内游戏业的发展无疑是天方夜谭，但是它更重要的意义在于推动了我国计算机产业的国产化，例如当时与APPLE II齐名的"长城学习机"，还有国产的"紫金"电脑(完全仿造APPLE II生产)。当然这样做的结果也让我们付出了代价，由于这些"国产"电脑的挤压，APPLE II还未完全展现它的威力便黯然退出中国，并在后来近10年的时间里几乎无法在国内看到苹果的身影，这样的一个真空和断层虽说在一定意义上让"个人PC"开始在中国普及，但是对于中国人来说却失去了充分品尝这么一个"可口"苹果的机会，时至今日依然存在着挥之不去的阴影。

"我至今还记得那次在爸爸朋友的办公室里看到一位阿姨操作着APPLE II那"丑陋"的键盘，笨拙地控制着屏幕上那个绿色的小人在绿色的世界里躲避着其他绿色的小人并夺取那些绿色的"沙堆"(金块)，没有音效、没有多层卷轴、没有色彩……但是它让我着迷，以至于让我在很长一段时间里认为APPLE II是最强的电脑，并持续保持拥有它的欲望。"经历过那个时期的编辑多边形如是说。

关键词 3. 魂斗罗

请注意，在这里修饰"魂斗罗"这个词语的，不是书名号，而是双引号。

没错，"魂斗罗"这个符号所代表的并不仅是《魂斗罗》这个经典名作的本身，而是FC大系。毕竟，当人们要用一个关键词形容这个时代的时候，很多人可能除了"红白机"、"游戏机"之外，甚至不知道这台主机真正叫什么名字；超级马里奥虽然同样红遍大江南北，但译名严重混乱，诸如《水管工》、《踩蘑菇》等俗称不一而足。然而，无论在哪里，《魂斗罗》就是《魂斗罗》，简简单单地三个字，爽朗而硬派，又能体现出电子游戏初现江湖时的玄幻霸气。此外据当时的一份民间调查资料显示，《魂斗罗》是随主机同捆发卖最多的游戏卡带。在如此强势的感召力下，还会有任何词语能比"魂斗罗"更加具有代表性吗？

从八十年代中期开始，在一些比较富裕的中国家庭里逐渐出现了FC的身

影。在那个年代，斥资近千元购入这款昂贵的电子设备无异于现今购买一台VAIO的笔记本电脑，故此这些望子成龙的白领父母们自然希望推销员那信誓旦旦的“启迪智力”的诺言能够兑现。因而，在家用游戏机刚刚进入国内的头几年，长辈对孩子们的这种新型娱乐表现出了前无古人后无来者的宽容，他们可以不介意孩子们日以继夜地痴迷在电视机之前——省得在外面被野孩子欺负；他们也可以不介意孩子们在越来越凸现暴力的游戏世界拎着冲锋枪大肆屠杀——总比和其他小朋友打架要好；他们还可以不介意家里的客厅逐渐变成另一个幼儿园——独在家中坐便有朋自远方来，何乐而不为呢？

然而，渐渐地，家长们开始觉得自己的忍耐力已经达到了极限：孩子们眼中的世界开始变得越来越模糊，而身体也变得日渐孱弱，更可怕的是，家长们发现自己彻底低估了电子游戏所具备的召唤能力——电视机前小孩子们的聚集速率简直不亚于亡灵法师的骷髅群。于是，国内最早的抵制呼声由此开始。

后来，当大部分孩子们接触到FC的时候，便已同时接受了一种潜规则形式的十诫：游戏时要保持室内灯光明亮，连续游戏时间不可超过两小时，每天要保证充足的户外运动，不可随便呼朋唤友……真的很奇妙，虽然家长们鲜谙日语，但其纲领精神却与FC的日文说明书大相径庭。但是很可惜，这份君子协议未能持续多久，到了八十年代末期，大量FC仿制机以铺天盖地之势蔓延开来，家庭电子娱乐变成了俯拾皆是的大路货，自制力几乎为零的孩子们几乎以无孔不入的方式每天想方设法地要按上几次手柄才肯甘心，令家长们防不胜防。自此，“魂斗罗”与家长方面军彻底决裂，而FC在国内的王朝之路也在一片争议声中缓缓地步入了巅峰期。

最后，顺便说件事情，根据制作本期特企时进行的调查采访显示，几乎所有人在缅怀童年时都对FC时代青睐有加，甚至包括许多90后的被采访者。(而《魂斗罗》则在不久前《了望东方周刊》做的一份社会调查中以57%的绝对优势占据“第一次玩的游戏”首位)看着这份调查表，除了赞叹FC大系在国内的生命力与影响力之外，我们还能做些什么呢？

▲MD版《魂斗罗》同样秉承了激烈火爆的特色。

▲现在看来，NDS的双屏理念同元祖的G&W倒有异曲同工之妙。

关键词 4. 掌机

当第一批掌机出现在国内时，许多人甚至都不知道这是什么东西，在那个年代，连砖头大的“大哥大”都难得一见，更遑论这种外观如此时尚别致的小玩意儿了。

直到多年之后，玩家们才知道了它那略显拗口的名字“Game&Watch”(简称GW)。

今天的读者们可能难以想象，当时GW上面的游戏单调得简直可以称得上是简陋：在布满预先设定好内容的液晶屏幕上操纵主角(可能是一只狼、青蛙或飞机)在固定的场景内四处移动来躲避进攻或完成任务。然而，即使是这样的游戏内容，依然在当时引起了轰动效应，更让人拥有了“原来游戏机也可以拿在手里玩”这样的概念，可以毫不夸张地说，GW是最早出现在国人眼中的掌上电子设备之一。呃，计算器除外……

不过，毕竟枯燥的游戏内容很难长时间地吸引住玩者的兴致，而且一台价格不菲的GW只对应一款游戏，更让它看起来像是一个贵族公子哥的败家消遣品而非大众娱乐。渐渐地，GW退出了它那昙花一现的历史舞台，而当。后辈“GB系列”登场的时候，已经是若干年之后的事了。

关键词 5. 街机厅

八十年代后期，由于盗版基板的出现，“物美价廉”的国产街机开始量产化出现，于是街机厅在全国范围遍地开花，大有赶英超美之势，国内的游戏业一时间呈现出一片歌舞升平的盛世景象。

同“是男人就要开扎古”的口号类似，在那个时代，“不玩街机枉少年”渐渐在全国各中小学校里已经成为了共识。尤其是身为男孩子，你可以不知道小虎队，可以没看过《机器猫》，可以没听说过马拉多纳，但是，如果你瞪着水灵灵的大眼睛在班里问道“游戏机是什么？”……骂你火星人可能重了些，但火卫一则是肯定的了。

街机的普及速度为何如此之快？以现在的眼光看来，抛却“新锐”、“神秘”与“刺激”这三大客观因素之外，则是具有高度影响力的流行意识。北广讲师张绍刚曾有云：“无论任何事情，如果所有人都知道而你不知道，那么你就是无知。”这个，大概就是当年的小孩子们争先恐后地前去排队试玩的主观原因之一。游戏带来的广泛话题性，可以让人迅速地适应集体乃至建立自己的新朋友圈。反之，则可能会产生落后于时代的错觉。

此外，孩子们的英雄梦也促使街机游戏成为了虚幻舞台的主要载体。我国从八十年代开始执行计划生育政策后，在众星捧月的呵护下成长起来的新一代独生子女具有着一些普遍特征：聪颖、敏感、自理能力差、粗心、自私，以及非常自我。他们内心中的求胜欲与个人英雄主义是膨胀到常人无法想象的。然而，无论在任何领域，金字塔尖永远都只有那么少数的几个，就在竞争矛盾逐渐升级的八十年代末期，恰到好处地出现的街机游戏无疑使孩子们在学习和打架二者之外又寻觅到了一个能够称王称霸的新领域，两者就此一拍即合。这，应该是看似偶然之下的必然。

孩子们永远不会忘记，《双截龙》、《脱狱》、《快打旋风》与《吞食天地Ⅱ》等一系列清版过关动作游戏带来的那拳拳到肉的爽快感；孩子们永远不会忘记，《雷电》、《雷龙》、《194×》、《空牙》、《鲛！鲛！鲛！》等诸多飞行射击游戏带来的那穿梭在弹幕与生死之间的极意；然而，孩子们也同样永远不会忘记，由于打游戏而忘记写作业时老师的横眉怒目；由于撒谎要钱而被家长识破后的痛揍；由于年幼力弱而在游戏厅里被“大孩子”们抢游戏币乃至勒索财物时的情景……

而我们的媒体也同样没有闲着：《A市某生沉溺游戏厅十余日未返》、《B市××游戏厅内发生血案！》、《业荒于嬉！谁来救救我们的下一代？》……诸如此类的新闻亦开始日渐见诸报端。

所有的一切，都在为另一个偶然之下的必然在默默地埋着伏笔。

www.numbook.cn

九十年代前期
——谁“妖魔化”了游戏？

这是个新思潮相继涌现并逐渐为人们所接受的时代。

那个时候，SONY在国内还是一个新锐的电器品牌，它的Walkman通常被大家很本土化地叫做“随身听”；那个时候，全国人民还沉浸在成功举办亚运会的喜悦中，继而信誓旦旦地誓要夺下2000年奥运会的举办权；那个时候，黑豹乐队的窦唯还在人潮人海中卖力地怒吼着《无地自容》，连根烟都无暇去点。

改革开放在大幅提高了全国人民的经济水平同时，也让人们的精神领域变得开阔开阔再开阔。地域开阔了，自然会有新的东西进来，然而，并不是每个人都希望自家的院子里被种上不知名的大棚蔬菜，更遑论自家孩子大逆不道地穿着吊腿裤模仿MJ大跳月亮舞步了，于是，一场前所未有的观念之争在这个时代彻底爆发。

好在，从青年人的角度，我们欣喜地看到在无数新旧观念的交锋中绝大部分都是前者占了上风，这是一种难以言表的胜利的喜悦。

但是很可惜，电子游戏除外。

关键词 1. 精神鸦片

进入九十年代后，街机业无序的混乱状况仍然不见好转，而商人们也更加不择手段地榨取着所能榨取到的一切，最后终于尝到了自酿的苦果。

1993年，某权威报刊发表了一篇主题为“精神鸦片”的讨伐檄文，文中的主要论点为：青少年一旦沉迷于游戏机，即会产生愈来愈强烈的心理依赖和反复操作的渴望，与毒品海洛因、鸦片的成瘾行为特征极其相似，故被称为“电子海洛因”与“精神鸦片”……此文矛头直指国内似有实无的街机业，并连带着给家用游戏机也宣判了死刑。

此文发表后引起了巨大反响，可谓一石激起千层浪，一时间以教育界为首的社会各界名流人士反应极其强烈，分别以或撰文或演讲的方式在全国各地点燃围剿的烽火。继而，各大城市的教育机构纷纷跟进响应号召，在中小学里搞起了“万人联合宣誓，告别精神鸦片”的游行签名活动，许多学校甚至会给每个家长发一份“回执”，要求家长保证自己的孩子从今不再接触任何与电子游戏相关之事物并签字画押，否则校方将有权拒绝该生入校就读……仿佛就在一夜之间，电子游戏不但被赶下了“高新科技，开发智力”的神坛，还变成了人人喊打的过街老鼠，除了随之作鸟兽散的顽童们，几乎所有人无不欲将其置之死地而后快。

是的，在大多数孩子们的眼中，这个世界变得疯狂了，就在一夜之间。

▲▶温州市的许多中小学至今仍在开展“拒绝‘电子海洛因’，争做优秀青年”的活动。10余年前，这座城市也是抵制“精神鸦片”的标兵之一。

“……那段空白期真的很难熬。街机厅全部关门停业，红白机又被老爸砸了个稀巴烂……整整一段时期，放学后我甚至不知道自己究竟该去做些什么，最后惟有把自己反锁在房间里，拿出日记本用笔记下那段美好的时光。”当谈到这段往事时，幼时曾是游戏高手的M君目光黯淡了下来，“好吧，我承认喜欢电子游戏是条错误的道路，你们把它堵死了，我没意见。但是，你们总得给我指条路吧？我该往哪里走？喜欢什么才是对的？谁能来告诉我？”M君苦笑了一下，不愿再多想。自从那个事件过后，M君就此走上了一条“洁身自爱”的道路，并且顺利地考上了高中与大学。现在的他，正在一家国企单位任职，虽然薪水不多，却也衣食无忧，每天过着朝九晚五的悠闲日子，就等着觅到一个温柔贤淑的女孩子后结婚生子了。只是，他偶尔也会在夜里突然醒来，感到一股莫名的失落与空虚。

在闲聊中，我试探性地吐出了“PS2”和“最终幻想”等字眼，但他给我的回应却是一片茫然。

其实，M君只是在那个童年时期里“成功”转型的许多人的一个缩影而已。

关键词 2. 街头霸王

红人、白人、特种兵、中国妞、相扑、长臂……在那个没有任何官方攻略本的年代下，这些称呼在不同的地方因地而异，但它们所代表的游戏却是惟一——《街头霸王Ⅱ》。

在那之前，国内的街机厅里基本就是ACT和STG的天下，FTG充其量只是个二三流的龙套角色，没有多少人在意。然而，但《街头霸王Ⅱ》出现后，一切就变得完全不同了，这款格斗游戏展现出来的那简单爽快的操作手感与令人吃惊的平衡性无疑具有划时代意义，而那“两个只能活一个”的对战氛围则开创了一种“与人斗，其乐无穷”的新游戏主题，这几乎征服了所有雄性玩家的心。《街头霸王Ⅱ》风靡之后，各个街机厅无不将其放在店面里最醒目的位置，“嗷——由根！”等电子合成音在街头巷尾随处可闻，机台前排队等待游戏及观战的人群屡屡破下最高人数纪录……以此为契机，各路新旧格斗游戏开始如雨后春笋般不断涌现出来，国内街机游戏的品味导向也由于这个新“话事人”的出现而彻底洗牌，决斗时代正式来临。

毫无疑问，游戏高手便是这个虚拟江湖里的主角，他们风光四射，雄霸一方，日以继夜地修炼武功后再日以继夜地将来访的挑战者一一娴熟地斩于马下，气度或嚣张、或雍容、或淡然，俨然是一名真正的“街霸”。

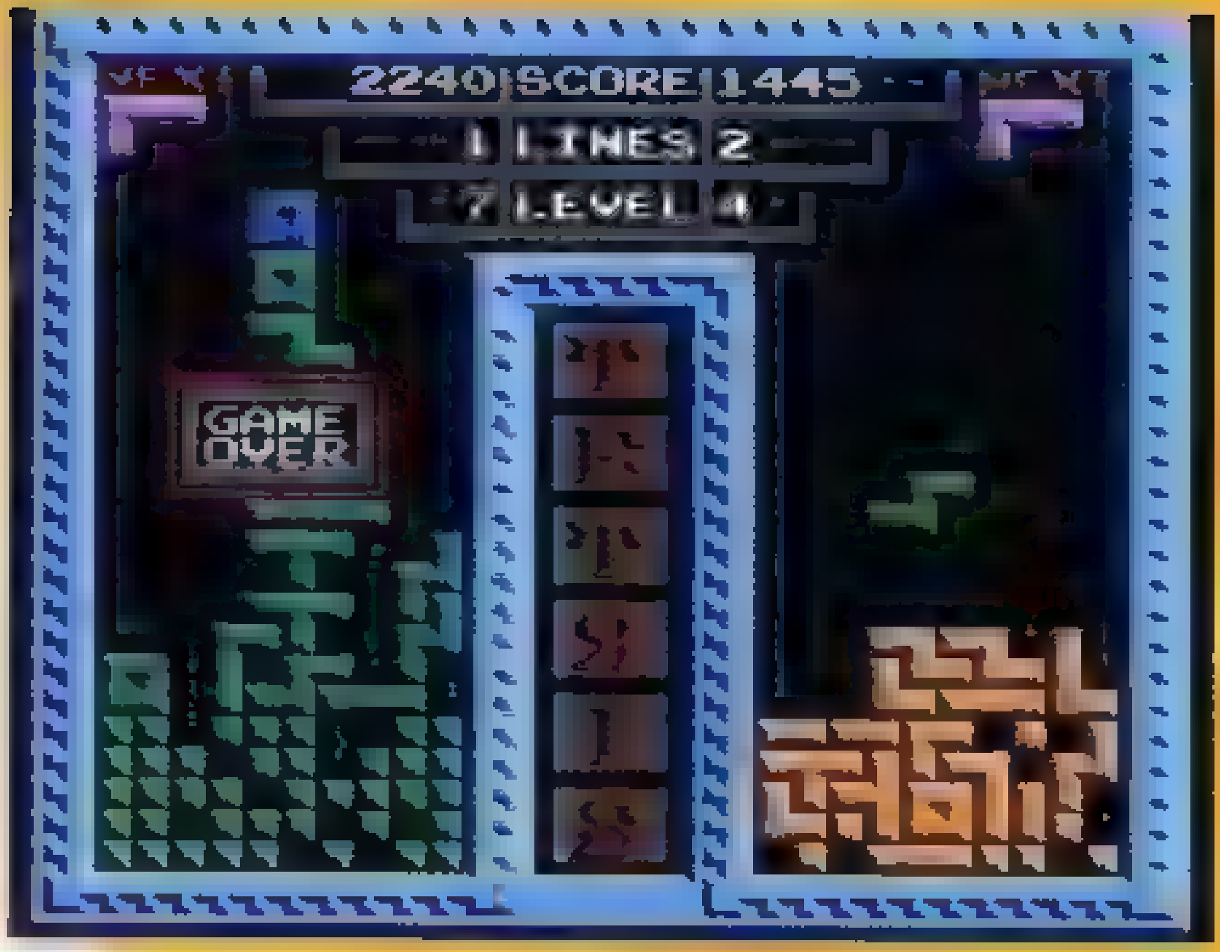
只是——生死状赢了，什么冷笑着？天下谁的？第一又如何？

关键词3. 俄罗斯方块

这是一款具有魔力的游戏，它足以令一个从来没有玩过游戏的人在几分钟内瞬间喜欢上它，并且爱不释手地一直在床上翻来覆去地玩个通宵，直到睡魔强行将玩者带走，玩者依然意犹未尽。真的，在那个《俄罗斯方块》刚刚出现在国内市场上的时候，这种新闻实在是太司空见惯了。

没有人能够解释这个操纵由四个方块经不同组合而形成的块状物体下落的小游戏为何能如此轻易地风靡全球，不过它在国内走红的原因至少要有一部分归功在那满山遍野的仿制机上。在那时，拥有这样一台物美价廉的掌机无疑是件稀松平常的事情，如果把它也列为正式统计数据的话，那么《俄罗斯方块》掌机无疑是国内普及率最高的主机，再如果拥有它的人购买的都是正版(GB+正版卡带)的话……那么现在的《俄罗斯方块DS》不出中文版就是没天理了。

就算是现在，依然还有不少商家孜孜不倦地陆续推出以新时代主机为造型的“方块机”，此情此景，与其说它们是在恶意诈骗，倒不如说是在向名作致敬吧……



关键词4. 学习机

从某种意义上来讲，其实学习机与家用电脑都是孩子们用来“曲线救国”的工具，两者之间存在的，只是时代与价位上的区别而已。

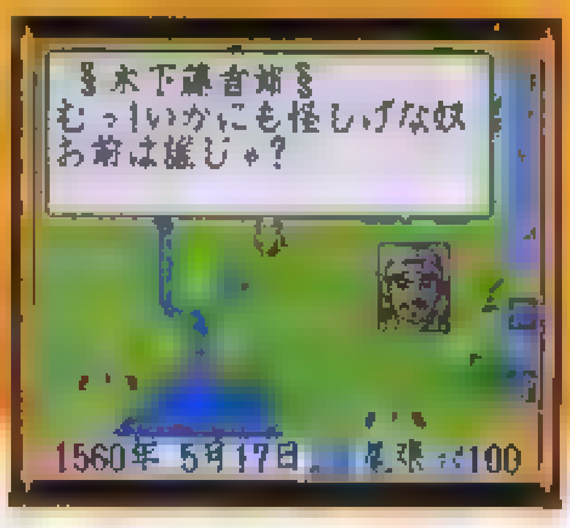
九十年代初期过后，对于游戏被禁的孩子们而言，学习机的出现无疑是一根救命稻草。因为他们欣喜地发现，当这台名正言顺的高档学习工具插上手柄和卡带时，俨然与FC无异。于是，那时的少年们第一次对以“学习”为名的设备表现出了前所未有的热情，每当家长在旁满怀期许地关注着的时候，他们那认真苦练敲击键盘的虔诚劲足以令屏幕上的26个英文字母都感动得恨不能移民华籍，而一旦家长离开射程范围之外了……去他的吧。

不过，我们必须要承认学习机对普及中文输入法起到的推广作用——当然，还有键盘的基础操作技巧。这使得当年成长起来的青少年们在数年之后接触到一种名叫QQ的即时通讯软件时，立刻显露出了令长辈们难以置信的上手天赋。

关键词5. 文字卡

九十年代后，文字卡开始在中国大行其道。这是一个非常顾名思义的名字，当时文字卡和动作卡包括了所有的游戏类型。文字卡的代表作品便是《三国志Ⅱ 霸王的大陆》，这款由Namco出品的SLG游戏当时风靡了大江南北，而在日本红得发紫的《DQ》、《FF》则还并不为国人所知。最早的文字卡全是日文的，为推广这些游戏(其实是为了赚钱)，D版商还破天荒地为其附上了中文说明书。发展到后来，D版商索性直接推出汉化游戏，这其中最有名的作品当属《重装机兵》。

后来在大陆出现了大量台湾省厂商制作的全中文文字卡，因为没有语言障碍，加上不存在文化差异，这些游戏很快便在国内风行起来。《封神榜》可谓此类游戏中最有代表性的作品之一。以今天的目光来看，此类游戏大多为模仿日式同类游戏的作品，系统、设定如出一辙，有的甚至直接照抄游戏音乐和世界观设定。不过当时的玩家显然未能识破，不少人至今仍被蒙在鼓中，坚信自己当年所玩到的游戏乃是“神作”。



文字卡这一概念一直延续到MD时期。MD上涌现了大量优秀的RPG、SLG作品，像《三国志列传 乱世群英》、《三国志Ⅲ》、《太阁立志传》等都是传世经典。眼界日益开阔的玩家终于发现文字卡中其实也有分类的，这一说法于是便慢慢退出了历史舞台。

九十年代后期

——第九艺术的读图时代

这是一个急功近利的时代，这是一个多元化娱乐趋近完备的时代，这是一个开始崇尚颓废气息的时代。

屋漏偏逢连夜雨，船迟又遇打头风。在经过一系列围剿与反围剿的动荡和“与时俱进”的全面改革之后，国内街机业在这个时期迅速萎缩，取而代之的则是“网吧”这一新兴行业。我们的游戏界也在这个时代彻底地分裂成了两个派系：“PC-GAME”与“TV-GAME”。

不过，这个时期下硬件技术的进步是有目共睹的，无论是家用电脑那比贝克汉姆闹绯闻更频繁的升级换代，还是索尼逐渐挤下世嘉与任天堂这两大巨头而凭借PS主机占领电视游戏市场的事实，我们从中切身感受到的体会只有一个——愈来愈绚丽的游戏画面所带来的艺术气息。

然而，游戏单人化的趋势也在这个时期开始成为了业界的主流，“宅男”一族遂慢慢形成。

www.plumbook.cn

关键词 1. KOF

关于《KOF》的翻译，各地叫法不一，诸如《拳皇》、《格斗王》、《拳霸》等不一而足，就算后来的正式译名《格斗之王》出台后，各地的称呼依然我行我素，一副文化底蕴已然深植人心的姿态。而在“《KOF》系列”中，最为人称道的自然是足以载入史册的《KOF97》。

如果说“94、95、96”这三部作品只是在默默地积蓄致命一击的能量的话，那么“97”则是当之无愧的雷霆降世，为疲态尽现的街机业注入了一针速效强心剂。新颖的组队设定、极富视觉冲击力的必杀技、个性昭彰的角色设定、相对低廉的盗版基板价格……这些都是促使其迅速登上王者之位的充要条件。在当时，任何街机厅的任何角落，只要是人群聚集最多的地方，则必然是“97”的安置之处，对于这样一款无异于印钞机的游戏，一个街机厅就算拥有数台“97”也是稀松平常的事情。而稍微跟不上形式的老板，则必然会遭到同行们 “没有‘97’还开什么游戏厅？”之类的嘲笑。

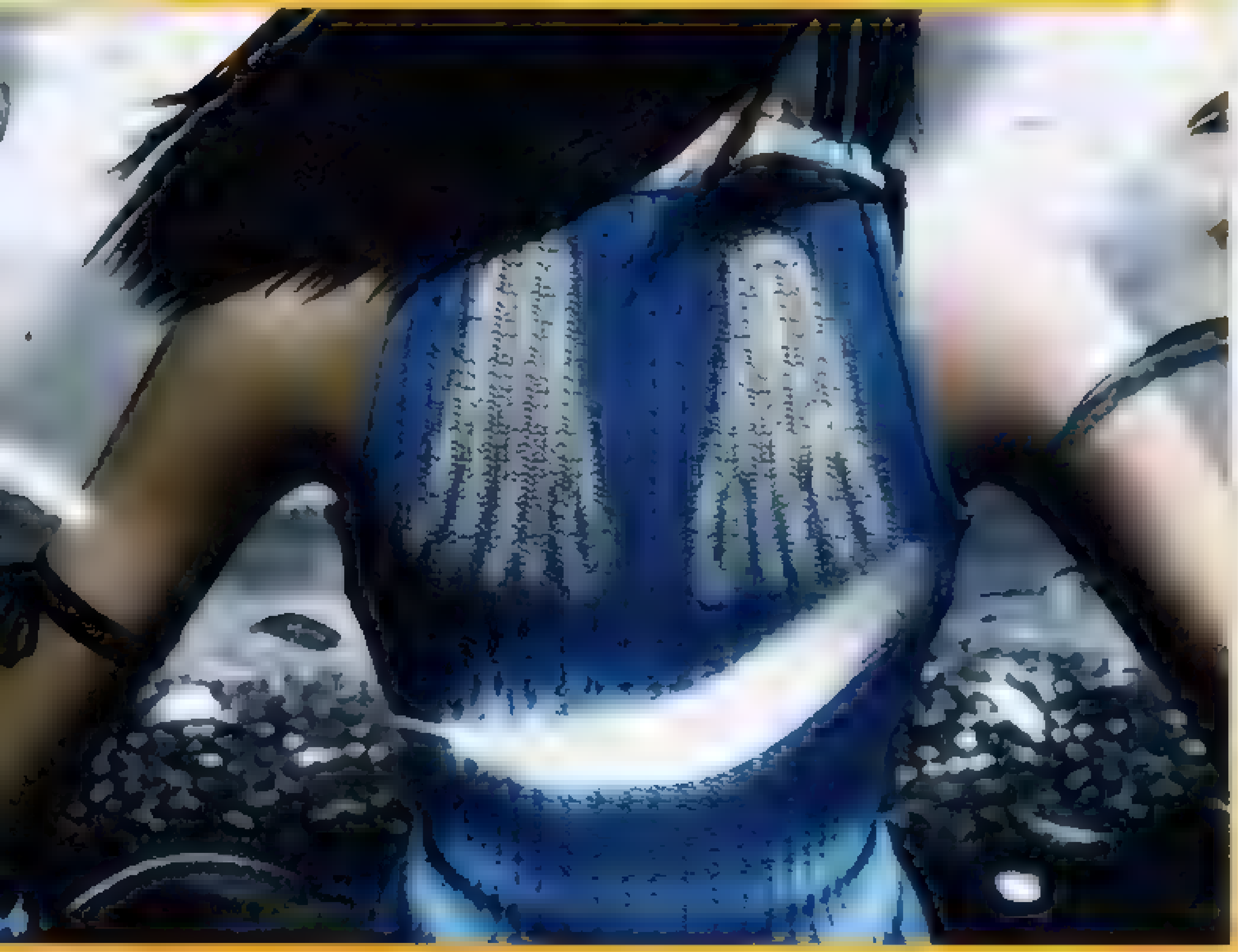
不过，《KOF97》(及此后的系列作品)与同时期的一系列经典大作为街机业带来的“第二次文艺复兴”终究仅是昙花一现。不久，本着“宜将剩勇追穷寇”的精神，相关部门又再次重拳出击，针对街机业发布了新的“限制令”——确切地说应该是废止令， 势在必将这等毒苗恶草拔个干干净净，而同时伴随着新兴的网吧行业对传统街机业的巨大冲击，整个国内街机业就此轰然崩盘……直至现在，除了零星分布在大城市里的几个老字号店铺之外，我们已然难觅大型游戏机台的芳踪。而在世界范围内，收益日微的街机业也正在逐渐退出历史舞台……

京与庵，这两个曾令无数人耳熟能详的名字在世人的心目中已经由感叹号渐渐变成了句号，希望有一天，他们不会变成问号。

关键词 2. 家用电脑

得益于著名的“摩尔定律”，以及改革开放的高速前进，在九十年代后期，富裕起来的中国人民开始把家电的眼光投往环绕着高科技光环的个人电脑，任何高档的彩电音响都不如一台“奔II”电脑给家里烘托出来的充满高智能的氛围。 同样，得益于我们的大众媒体对于PC多功能的玩命鼓吹以及对游戏机毫不留情的死命鞭挞，再加上盗版的迅速风行，很 多无法获得一台属于自己的游戏机的玩家，纷纷举起“辅助学习”的挡箭牌，明目张胆肆无忌惮地将数倍于游戏机价格的PC搬回了家。在家长眼里，这是新时代的寓教于乐，但是在孩子眼里，“寓教于乐”的重音在最后一个字上。 而这种全面普及PC的后果，则是在玩家中间硬生生地划分出了一道三八线，“PC玩家”和“TV玩家”从此水火不相容，两派论战十余年而不分胜负各执一词，机能、画面、操作、音效、内涵、游戏性……无一不成为两派作为攻击或者被攻击 的论点。 与游戏机平台封闭所不同的是，PC所采用的开放平台以及便利的使用环境让PC单机游戏在2000年前后得到了空前的发展，《仙剑奇侠传》、《古墓丽影》、《魔兽争霸》等国内外众多经典名作纷纷诞生。并且PC的网络环境也要大大优于游戏机，这也是PC网络游戏能够迅速发展并超过单机游戏的重要原因。但是随着

时代的发展，PC游戏和TV游戏之间的分隔线越来越模糊，大量的全平台游戏纷纷出现，互相之间的游戏移植也越来越频繁，甚至跨平台之间的对战也成为了现实。 而随着微软将下一代操作系统Windows Vista划分为新一代游戏娱乐平台之后，PC游戏和TV游戏将真正地融为一体，成为我们广大玩家用以娱乐放松的道具，而不是互相攻击的武器。



关键词 3. 艺术化

新时代的游戏重在艺术性还是游戏性？这个话题至今在游戏界仍被争个不休，而其争论的根源最早则来自于“艺术性”的出现，这就不能不提到一个词：最终幻想。

《最终幻想》这个名字由来已久，但它在国内真正广泛地为人所知则要拜至今仍保持着充足话题性的《最终幻想VII》所赐，那个时候，几乎所有人都被SQUARE的这种“游戏电影化”的理念惊呆了，而当《最终幻想VIII》伴随着王菲的《Eyes on me》在1999年的情人节翩然而至时，面对着那精致唯美到令人窒息的片头CG，所有观众都宁可怀疑自己是在梦境中观看一场电影，也不敢相信这就是我们的电子游戏。如果要用一个词语来概括《最终幻想》留给那一代人的回忆的话，那就是“惊艳”。

自此，家用电视游戏主机上掀起了一轮新的“幻想”风潮，不少游戏制作人也从此开始随着大势走上了一条“艺术化”的道路。在鲜丽的外衣下，许多新的玩家开始被吸引到这个从未踏足过的领域中来，并以不太专业的言辞大肆评头品足，这无疑惹恼了另一群来自FC时代的“过来人”。于是，在那个网络尚不太发达的MODEM时代，游戏论坛上引发了第一轮大规模的口水战，而“LU”、“CU”等泾渭分明的名词也就此应运而生。

对于这段往事，我们没有必要去分辨孰对孰错，但惟有一点可以肯定的是：我们的电子游戏已经从那时开始悄悄地迈入了读图时代。

关键词 4. 跳舞机

当街机厅里第一次出现这个造型怪异的机台时，所有人除了好奇之外，还是好奇。

终于有第一个人肯上去一试身手了，但是很可惜，在满屏幕的箭头攻势之下，本就举步维艰的他不一会儿便方寸大乱地败下阵来。“这是个什么鬼玩意儿！”每个第一次被这只螃蟹钳到的人无不如此愤愤地评论道。

然而，年轻人们的猎奇心很快就打败了挫败感与羞耻感，渐渐地，步履踉跄的他们开始学会了掌握舞姿与节奏，并且进步神速。当第一个灵巧的赫耳墨斯背对着“Thank you for playing！”的字幕跳下机台时，迎接他的是不亚于阿波罗13凯旋时的欢呼与掌声。从那天起，人们才第一次发现，原来游戏不仅仅是用手操作的，用脚居然也可以玩得如此开心。

跳舞机从此成了体感机台中最耀眼的明星，而舞姿优雅的舞者则是明星中的明星，围观的人群也开始越聚越多，使“电子足舞”俨然成为了青少年流行文化之一。某些国内厂商见其有利可图，纷纷仿制出一系列“国产跳舞毯”及其附属周边，高举“减肥健身”的促销横幅后在家电专柜大卖特卖， 那日进斗金的营业额直把整日无所事事地站在健身器材专柜后的售货MM惊羡得杏眼圆睁。

然而，单调的游戏方式注定了这匹异军突起的黑马无法跑完全程马拉松。在经历了几作换汤不换药的次代更迭之后，渐渐感到困倦与乏味的玩家们纷纷离开了这个已经把锐气消磨殆尽的游戏，整个“全民来派对”的喧哗世界亦同时在一夜之间坍塌殆尽。

二十一世纪
——利益至上的数字经济与网络经济

这是一个有趣的时代。

这个年代的孩子正在享受着理应属于自己这个年代的一切：他们喝着冰卡布其诺、吃着哈根达斯长大，他们视哈里波特与漩涡鸣人为心目中的英雄楷模，他们每晚固定守候在电视机前等待聆听“超级女声”，他们经常三五成群地聚集在网吧里分成反恐部队与恐怖分子两组捉对厮杀……当然，除了这些，他们有时也会拿出PS2之流的家用游戏机在客厅里的等离子电视前像模像样地按上两下。

不过，这个年代的孩子同时也在背负着许多理应不属于自己的包袱，国内人才市场竞争激烈的现状使他们早早地就开始被迫进行未雨绸缪的准备，而所谓的“精英教育”则正是其中的关键一环。据悉，上海市某所面向白领阶层开设的幼儿园已经在不久前设立了MBA授课点，其中包括经济学、创造力、沟通学及创意文学等共12门课程，最大的“MBA学员”今年尚不足五岁。

没错，这是一个有趣的时代。真的，非常有趣。

关键词 1. 无双

快餐化时代自然要有快餐化游戏。

光荣公司的“《无双》系列”是这一时期内所有快餐游戏的典型代表，它具有着适应现代游戏生活的普遍特征：短小精悍、火爆爽快、即时存档……它可以没有厚重深邃的剧情，也可以没有极富挑战性的关卡设计，更可以没有“看上去很美”的大把CG动画作为过场铺垫，但是，它却能够让任何一个人在最短的时间内得到最为酣畅淋漓的发泄，或计策、或暴力，然后抖擞精神继续去做自己该做的事情。

《了望东方周刊》曾经采访过一位名叫朱海峰的白领，他在一家500强的外资公司上班，工资不算低，但辛苦为公司干了六年却一直还是个助理。“没办法，玻璃天花板，外国人始终是外国人，再怎么努力也无法进入公司管理层。”朱海峰很少和朋友相聚，回到家中，陪伴自己的只有一台PS2，《真·三国无双》则是他的最爱。小朱每天下班回家，第一件事就是打开PS2先杀上两盘，借以消除一天工作的辛劳。看着自己喜爱的武将四处东征西讨，频频在乱军之中直取上将首级，官职与能力也在逐日上升，最后拿着神兵利器在通关CG中备受景仰的画面，朱海峰感到了由衷的愉快。

“明明知道是游戏，但有时也很羡慕他们，可以为自己的理想打拼天下，成为英雄。我工作得同样辛苦，到头来却什么也不是。”对此，朱海峰惟有自嘲地笑笑。

很显然，在这个时代里，还有着太多太多的朱海峰。

关键词 2. 传奇

在这里，“传奇”并不是一款路人皆知的游戏名称，而是国内网游时代的代表符号。反观进入二十一世纪后各网络游戏运营商在国内一夜暴富的发家史，用“传奇”二字来形容实不为过。

《石器时代》、《龙族》、《千年》等早期作品是这个时代的拓荒者，不过相对于同时期电脑上的许多经典单机作品而言则应者寥寥。然而，自从盛大代理的韩国网游《传奇》问世后，网络游戏在国内的普及度与影响力一路飙升，增值潜力也随之被不断挖掘到了极限，而完美打造出一个尔虞我诈、弱肉强食之网络江湖的《传奇》在做大了这块蛋糕的同时无疑也毫不客气地切走了最大的一角——号称7000万的注册用户与25万人同时在线的峰值恐怕是这个星球上任何娱乐现今都无法超越的天堑。而在不久之后，身为代理商的盛大反噬韩国母公司ACTOZ则更是业内罕见的商业案例。当盛大总裁陈天桥一度以全国首富的姿态出现在各大新闻媒体头版头条的时候，社会各界对游戏始终弃若弊履的思维定势终于开始有了一丝微妙的松动

2003年5月7日，温家宝总理在国务院常务会议上强调指出要培育和规范新的消费热点和经济增长点，并把网上文化娱乐列入应当培育和规范的新的消费热点和经济增长点之一。

意义，是不言而喻的。

至此，网络游戏终于脱下了难登大雅之堂的陈旧外套，继而换上早已准备好的锦衣玉服，神定气闲地走上了万众或注目或侧目的红地毯。不久，《传奇》一家独大的局面逐渐随着游戏本身日益步入老年期而难以为继，枭雄四起的各路生猛新丁则纷纷将网游时代拉入了新的战国乱世，网络游戏开始步入了经典巨制VS免费倾销的“后网游时期”。

这个时期，同样涌现出了许多以网游作伴度过童年的孩子们，他们往往不会(或是不愿)与别的网友交流，也无暇去考虑游戏的意义究竟为何，他们惟一关注的事情就是瞄准攻击对象——或怪或人——拼命地点击鼠标，直到敌人或自己其中一方体无完肤地倒下为止。

关键词 3. 电子竞技

2003年11月，国家体育总局将电子竞技正式列为我国第99项体育运动。这一事件足以载入国内游戏业界的史册——确切点说，仅仅是载入而已。

在当时，许多孩子们都曾欣喜若狂地举着这一报纸上的“喜讯”狂奔回家，扔下书包怒吼一声“我以后要做职业电子竞技选手！”后夺门而出直奔网吧，空留下目瞪口呆的父母端着饭碗面面相觑……据国内权威电脑游戏媒体《电脑商情报》撰文所示：在那段时间里，确实有很多家长来向各行各业的“游戏人”们(国内游戏公司职员、电子竞技玩家、游戏杂志编辑乃至撰稿人等)讨教取经，因为他们真的想让自己的孩子退学去打游戏，他们真的怀疑自己是不是确实耽误了孩子的前途，他们真的相信打一场游戏就能挣一百万欧元或美金……毕竟，没有哪个父母愿意自己的孩子长大后打几百块钱一个月的临时工或者领一个月两百多的低保。

然而，当一切尘埃落定之后，在大肆炒作出的浮华虚像背面，实像究竟在哪里呢？

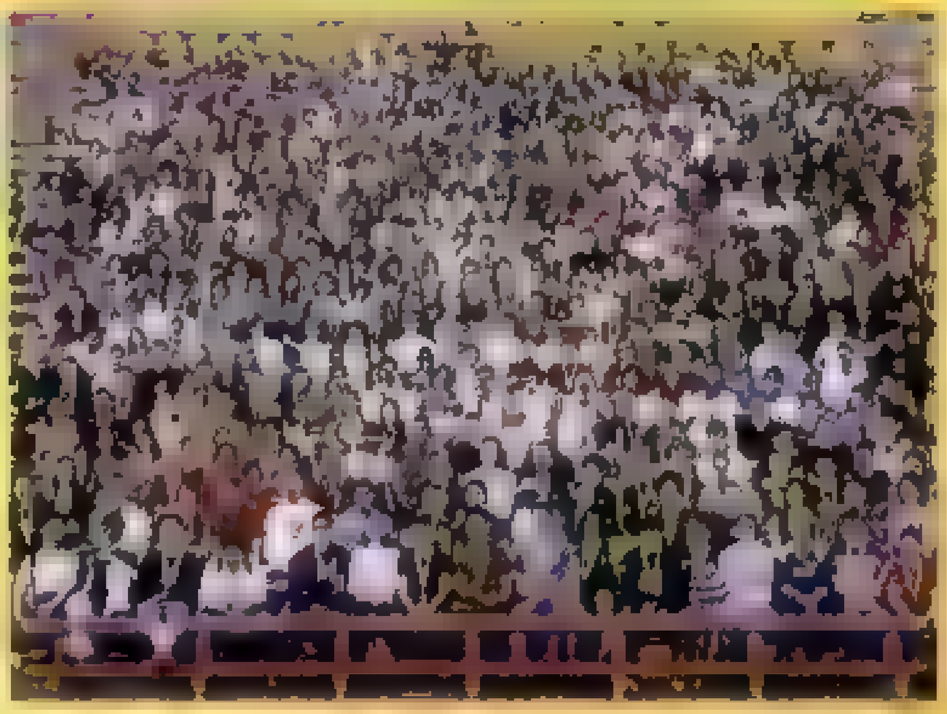
“很多人都爱唱歌，卡拉OK房遍地都是，不过最后有多少人成了职业歌手？很多人都爱打篮球，每个学校都有篮球队，不过到了最后别说NBA，进CBA的有多少人？游戏这东西，现在几乎每个孩子都在玩，我也不否认有真正的职业玩家出现，不过那样的人到底有多少？我曾经问过当竞技编辑的舔神这个问题，他说真正靠玩游戏养活自己的国内可能就一百人。他后来又补充道他的估计人数是最多的，他认识的一些竞技编辑和选手给出的数字更加令人心寒。”《电脑商情报》撰稿人“数猴子的星星”在文中如是写道。

这个，应该就是最真实的实像。

其实，对于电子竞技的定义与评估，即使是在今天，就连国家体育总局内部都对此颇有争议。

“电子竞技不是体育项目，因为它缺乏肢体运动”，这是国家体育总局体科所首席专家、奥林匹克研究中心执行主任任海对电子竞技的看法。

“体育的本质在动，以坐为主要体态的电子竞技，不利于青少年体质提高，而且容易造成近视，交流能力下降等不良影响。”任先生认为推广这个本不属于体育项目的电子竞技对青少年的成长十分不利，“人的本能是喜欢静的，所以坐着享受不用别人教，自己就会，就好像很多人都喜欢坐着打麻将，



电子竞技也一样。从调查看，我们国家青少年的体质不尽如人意，很多青少年都受肥胖、近视等问题困扰，电子竞技不受身体条件影响，客观上掩盖了这些青少年的健康问题。现在看来，我们的青少年对大自然的了解，对运动的体验都还远远不够，需要更多地走到户外去，参与更多的有阳刚之气的体育运动。”

电子竞技通往神坛的道路，貌似真的还有很长很长。

我承认这篇特企的部分内容写得有些感性，不过心境确实如此。

在这个大圈子里，游戏编辑的位置其实很微妙。我们与普通玩家相比稍稍接近业界的核心，同时也比奋斗在第一线的职业游戏人们更具有俯瞰全局的角度优势，故此，站在中立地带的我们，在笑看风云时往往能够更加简洁明了地剖析主题，虽不奢求绝对的客观公平，但却足够清晰锐利。

回顾这次的童年感悟，亦是同样如此。每每写到一个时期的童年状态时，我都会不自觉地将自己的心境融入其中，仿佛一个进入了角色的演员……完稿之后，虽然依然带着些许感伤的情绪，但十余年来国内游戏业在崎岖的发展历程中不断达到新高度的喜悦，却也在同时如影相随地陪伴着我。

然而，在精神层面，那个时候我们所渴求的一些渺小的希望，直至今日仍然无法得以实现——譬如社会舆论对于电子游戏那有失偏颇的态度。这是一种无奈的悲哀。

截稿前偶然看到了某著名影视频道的一个影视评论节目，三个主持人坐在一起大肆抨击不久前被广大OTAKU们奉若圣经的《电车男》，除了认为“一些桥段尚属浪漫”外再无其他。最后，三人一致得出结论——这是一部男追女的俗套爱情剧。

对此，我的看法是：

沿着不同的童年成长轨迹走向不同道路的人必然拥有着不同的生活心境，所以请尊重彼此的世界观，基于自己的价值观而嘲讽贬低他人的行为准则与审美取向实在没有任何意义可言——说实在的，当面临这种事情的时候，我真不知道该感到生气还是好笑。

www.plumbook

童梦 缅怀那段游戏岁月里的点点滴滴

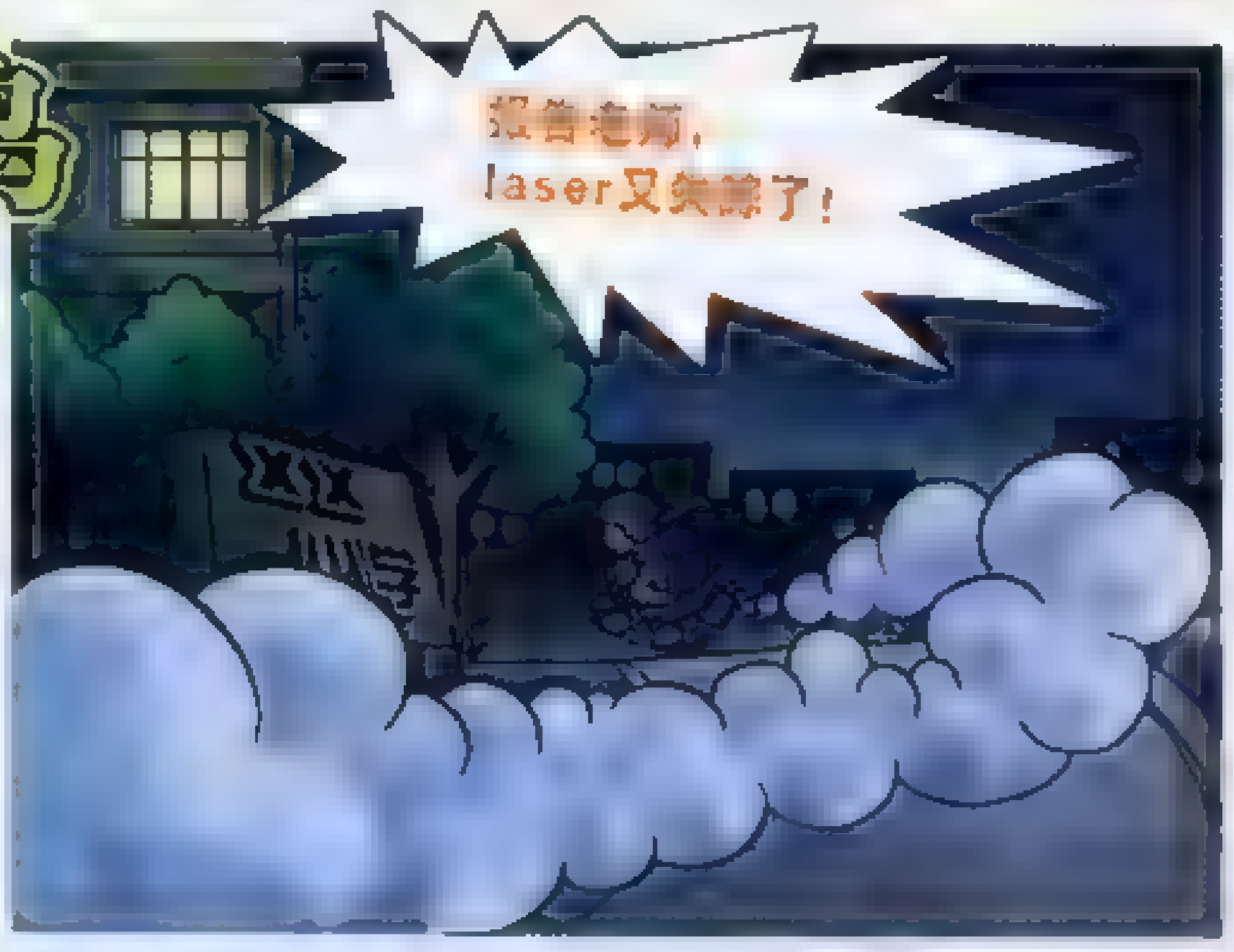
怀旧，首先要由回忆开始。

对于观看这本杂志的大多数人而言，“游戏”一定是童年里最为重要的组成部分之一。然而，与这个词语并存的，同时可能还有很多令人不愉快的回忆：来自家庭的压力、舆论的谴责以及与学业产生的矛盾……凡此种种，不胜枚举。

在这篇企划中，我们特地采访了一些仍然对童年留有深刻印象的朋友，虽然他们现在所走的各条道路截然不同，但那份对往昔的怀念之情却是惟一。

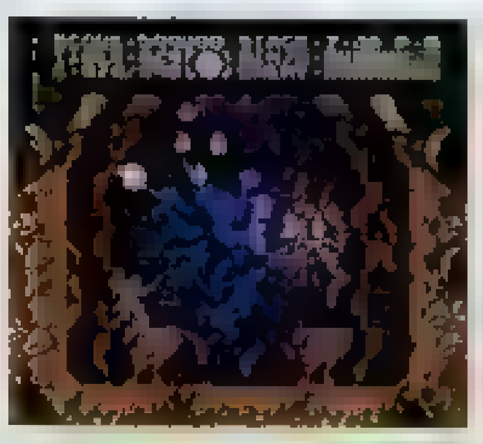
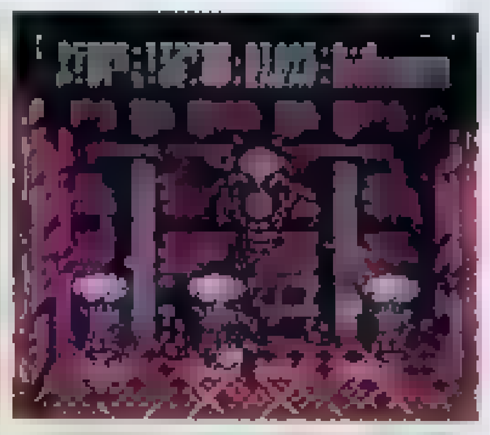
或许，看到下面这些关于童年的故事，您也会不禁勾起自己那已被封存许久的记忆吧。

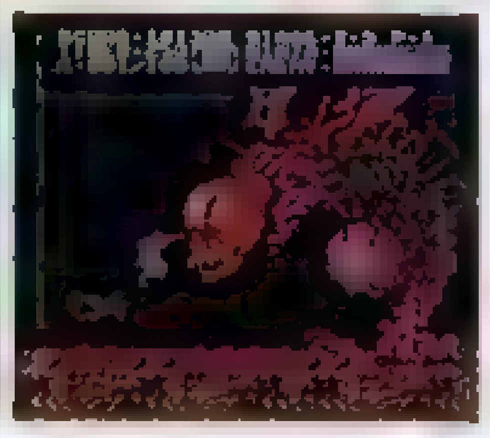
迁徙的候鸟



对于laser这个名字，老一辈的电视游戏玩家们应该都不会陌生，这个曾在多家电视游戏杂志任职的资深编辑永远都有着潇洒的文风与个性。最近一次与他见面是在去年的上海CJ展，我们住在同一间旅馆的隔壁。他的长发依旧蓄得同样潇洒得嚣张，一副典型的媒体人外形。

谈到启蒙游戏，从《乒乓》开始迈入游戏世界的laser是当时国内最早接触到电子游戏这门新兴娱乐的一批人。以我们现在的眼光看来，大概完全无法理解这个在屏幕上一边一个光标来回弹球的游戏到底有何乐趣可言，然而在当时，这款足以列为“划时代巨制”的游戏在laser眼中简直就是至高无上的神作——当然，几年后，这个“神作”的光环被laser不动声色地移到了“《忍者龙剑传》系列”上，延续至今。



与许多玩家一样，laser在童年里的游戏生涯是典型的“候鸟派”，说白了即是蹭机。嗯……以下是他的相关发言，虽然从中我们应该可以相信他的本性是纯良的，但今年的CJ展我还是要看好自己的PSP。（笑）

“那时候电视游戏机在普通家庭里面还算得上是贵族家电，自己家里面是没有的，只有少数几个家庭状况比较好的同学才有。所以，我经常在晚上放学之后偷偷借着自习的名义跑到同学家里面，一玩就玩到天黑。其实那时候家长很开明，对于玩游戏没有什么过多的限制，只要不影响学习就可以——虽然我学习成绩一向不好，但这和我玩游戏没有关系。”

——《游戏基地》编辑 laser

父子同心，其利断金

在制作这篇企划前，CC兄的大名我早有耳闻，但却一直无缘得见。这次采访中偶然相逢，自然是喜不胜言。如我所料，CC的言谈一如他的文风那样挥洒自如、言简意赅，大有李成惜墨之遗风。（笑）谈笑间，情报已然入手。

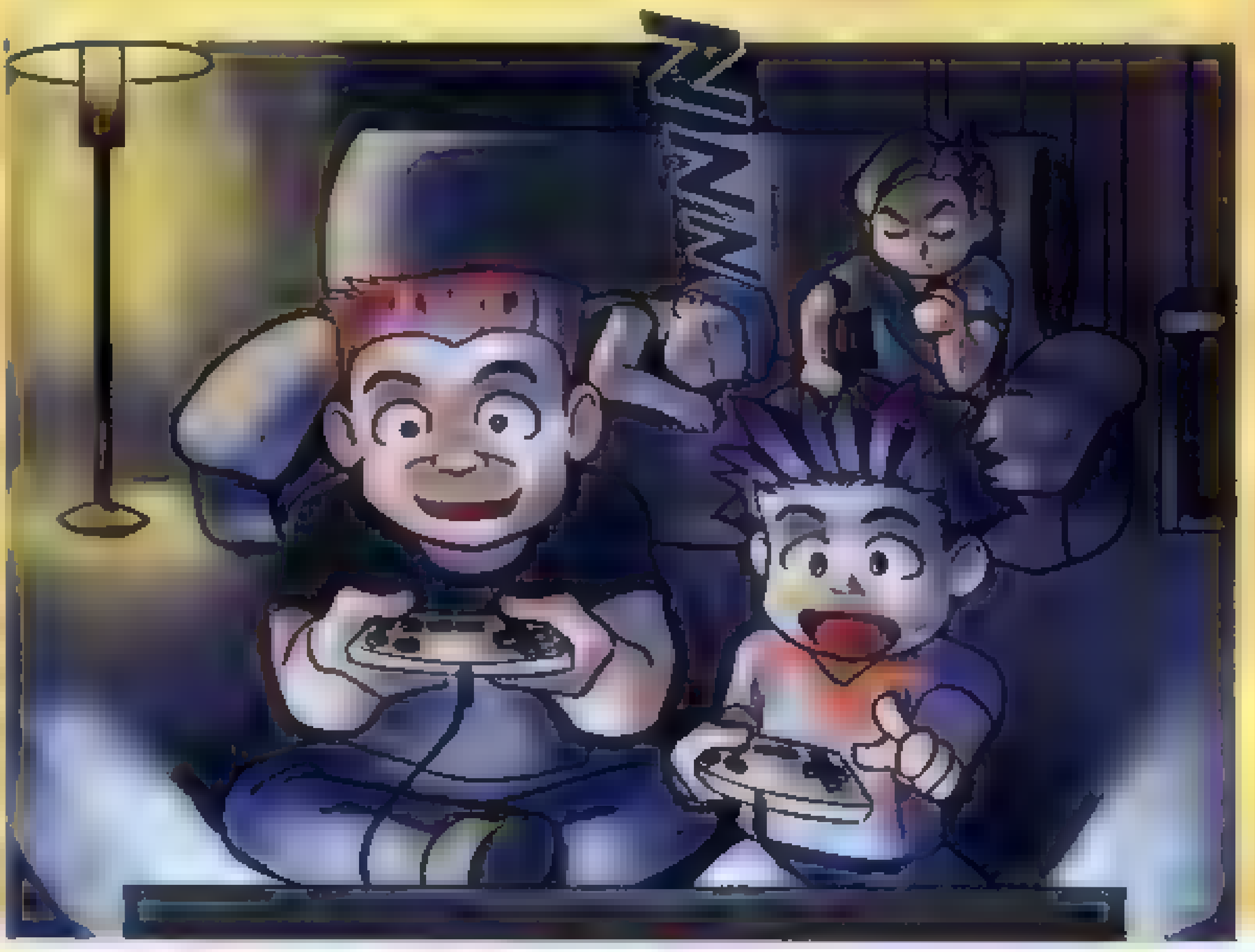
“人生就像是一场未醒的梦，总会有些东西值得留恋。”回想起自己当年初遇游戏的时光，CC君如是说。

1987年的春节，随父亲同去亲戚家拜年的CC赫然发现这户人家正在玩着一台红白机（原装的任天堂FC），结果立时被一举俘获……那天不光是他，就连父亲都一直在旁观摩到晚上，最后不知道几点才回家。但有一点是肯定的，那就是游戏大军又多了两员生力军。自那以后CC和父亲便经常跑去亲戚家“霸王玩”，不过亲戚那里也只有一盘《超级马里奥》，所以这也是他接触最早的游戏。

到了后来，CC与父亲自然是想自己拥有一台，然而在那个人均月薪百余元的时代，红白机的价位远超现在的PS2，绝非能随便飞入寻常百姓家的旧时王榭堂前燕。还好，不久后国产品牌“小霸王”成了两人的大救星，父亲大出血入手一台黑色FC后带来的那种彻夜难眠的激动更是让CC毕生难忘。是的，有些这辈子恐怕无法再次体验到的感觉确实是无法用语言能形容的，譬如把《魂斗罗》从第一关就死掉30条命练到一命通关——谈及此等业绩，CC君惟有以“奇迹”笑答之。

“倒是现在，什么主机都有了，却没有时间和劲头去玩了，也许自己真的是老了，太多的无奈让我自己无从选择，现实的压力摆在面前，不过初次与游戏接触时的那种心情，我想我此生再难遗忘。”

——PChome电视游戏频道主编 CC



童梦 知名游戏制作人无法忘怀的游戏

无论多么著名的游戏制作人，在刚刚接触游戏的时候，都只是一位普通的玩家而已。他们当年也和我们一样，非常地沉迷于某些游戏之中乃至无法自拔。现在，就让我们来看看这些“神作缔造者”们在当年究竟是被哪些“神作”所惊艳的吧！

稻叶敦志

Q Entertainment

代表作品《铁骑》

《幻想空间》 SEGA | ARC | 1986

我读国中的时候，非常喜欢去游戏中心打电动，而最吸引我的就是这款游戏，甚至我走上工作岗位后还立刻去买了一个大型电玩基板回来玩。这款游戏的配乐非常棒，在每一个角落都巧妙地传达出“玩起来非常有趣”的气氛，甚至那个时候我还拿录音机去游戏中心录音哦！真的是神作。世界观的制作方式，游戏系统的搭配，每一关的构成都棒得没话讲。顺道一提，我从来没有玩过家用机移植版，在家玩大型基板才是王道啊！

冈本吉起

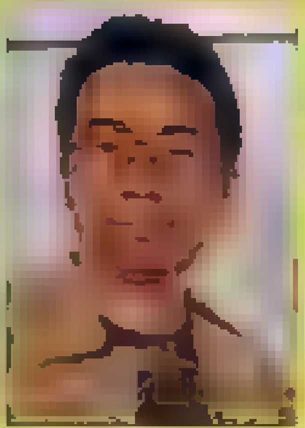
Game republic

代表作品《吞食天地》、《名将》、等Capcom经典系列

《塞尔达传说》 Nintendo | FC | 1986

在接触到这款游戏时，我的心被深深地打动了……老实说，我没有想到能有这么有趣的游戏。我记得这款游戏的乐趣让我如痴如醉，可是那个时候我在大阪上班，等我从东京出差回来之后，居然其他人已经全都先通关了……这是什么世道啊！真是・%……%#￥（下面省略N字……）

海道贤仁



SCE

代表作品《ICO》、《汪达与巨像》

《挖金子》 Hudson | FC | 1984

有非常多的游戏让我记得特别清楚，但我年轻时玩得最疯狂的，应该还是这款游戏莫属吧。特别是利用游戏中的设计功能来自己制作出各种各样的关卡，然后亲自去玩自己设计出来的难关，真的是非常有趣，我玩得非常彻底，也花了非常多的时间，经常为了设计出有趣的关卡而想破头……可以这样说，年轻时所积累的制作《挖金子》关卡的经验替我打下了成为游戏制作人的基础，或者说是其原因之一吧。

DM-SM
www.plumbook.cn

My heart will go on

刘童是个有些神经质的家伙——至少在与他的交往中我是这样认为的。“静如处子，动若脱兔”大概是对他最恰当的诠释。

不过，也正是他的这种略带神经质的矛盾性格，促成了他在艺术作品中的极意宣泄，无论是长篇小说新作《美丽最少年》还是日趋红火的明星访谈秀《明星BIGSTAR》，都在其中深刻地体现了他那内敛与狂放兼备的艺术家气质。然而让我最为关注的地方是：在竞争及压力与日俱增的文娱圈里，游戏是他放松自己、发泄压力的主要途径。

刘童印象中最深的游戏是《街头霸王》，街机版。那个时候，刘童家乡的游戏币行价是五角两个，这对于幼时的他无疑是笔不菲的开支。他经常是早上拿了两角五告诉妈妈下去买豆沙面包，然后在外头跑了一圈后将钱埋在一棵大树下，再跑回去说：买到了，吃完了，要去上学了。就这样，他每天饥肠辘辘地节约着两角五就是为了中午放学后能够在街机厅里玩一次《街头霸王》。上中学后，技术越来越熟练的他居然在小城的街机群里混得小有名气，但就在这个时候，他同样遇到了一个非常

普遍的问题：如果再不在学习上下苦功，即使他格斗游戏玩得再厉害，也无法改变自己未来的命运。末了，他惟有无奈地选择了放弃。

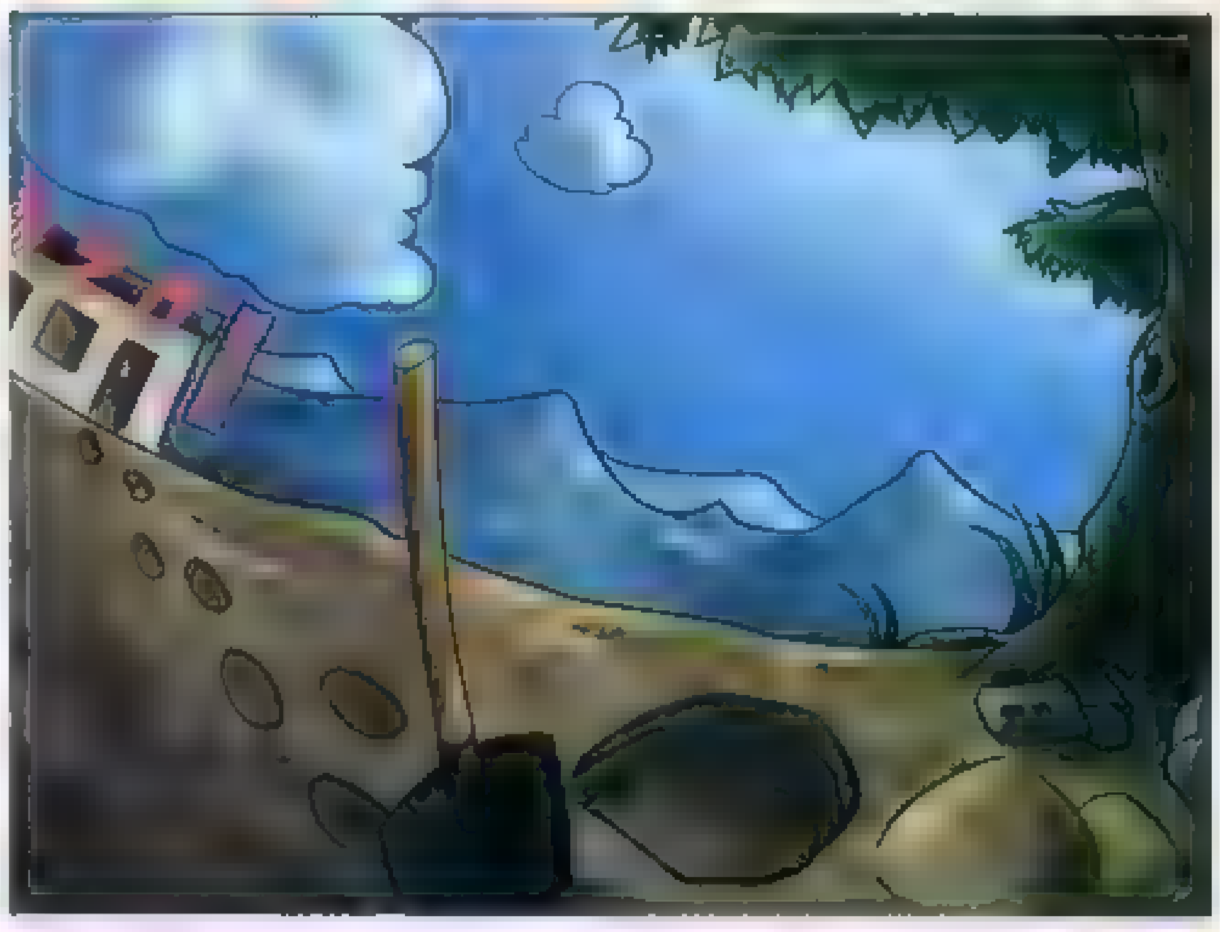
最后，刘童如愿考取了湖南师范大学，毕业后就此开始了他那风光无限的创业历程。然而，在这羡煞旁人的职业生活中，当人群散去、喧嚣过后，个中缺憾却惟有他自己知晓。

十五年后的今天，刘童又回到了家乡的街机厅门前。游戏币，依旧是五角两个。

然而，当他看到人们开心地玩着既熟悉又陌生的格斗游戏之时，却深深地感到了一种力不从心的悲哀……

“现在，无论是刚刚赶完出版社的稿子，还是熬夜通宵做电视节目，总之一粘上游戏(经D・S推荐，目前在苦戏《DJMAX》)，就像半路拣到了一千万，又像中途调出了九条命，霎时就会拥有高度的热情与动力。当然，像《沙罗曼蛇》与《赤色要塞》那样曾经给我带来全身心震撼的经典之作大概今生再也没有体验的心境了，然而那对于游戏的热爱、对于热爱的忠诚、对于那些充盈我童年生活的所有游戏，都会像奶奶手上的古董绿镯子，永远散发着幽幽的光芒。”

——80后作家、《明星BIGSTAR》制片人 刘童



月姬回忆录

简单一点来说，这篇“月姬回忆录”的主角夜月姬小姐拥有如下三个特质：一、狂热的OTAKU；二、就读游戏(美术)专业；三、美女。身为女孩子，这其中的任何一点都足以引人注目，而将这三点融于一身的夜月姬则无疑是让人过目难忘的典型——我想，众多男性OTAKU们择偶的“最终幻想”也不外如此了吧。(笑)

正值芳龄的夜月姬自打有记忆起就有游戏了。幼小的她经常在家里静静地看着父母玩《坦克大战》，一直到10岁时，她开始在游戏厅中接触到了PS，就此与电视游戏结下了不解之缘——由于当时是爸爸带她去的，结果一直到现在妈妈还在抱怨说是当爸爸的把孩子带坏了……

谈到自己最初接触游戏时的童年感想时，夜月姬歪着脑袋想了半天，末了只精炼出一个字：难。

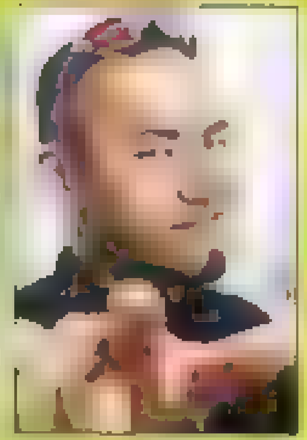
在九十年代初期，家长们对游戏的定义基本就是洪水猛兽，可夜月姬偏偏为了游戏而能将自己置之死地(却很少后生……)——由于那时候没有自己的游戏机，为了能玩到游戏，夜月姬只能到家门口的游戏厅里铤而走险，故此每天都和做贼一样小心翼翼地害怕被父母发现……不过在那个时期，她并没有因为游戏而影响到学习成绩，所以后来父母也在观念上有了些许放宽。

作为一个女孩子，夜月姬深深地感受到了爱好游戏的不易，当其他女孩都在花样年华中享受美好青春的时候，她却在电视与电脑前没日没夜地奋战，而且，那时候许多男同学也认为玩游戏的女孩很不正常，一见女孩子玩游戏都特别稀奇，以致夜月姬始终被当成异类，若不是她还喜欢一点动漫的话，可能就真的没有话题同其他女孩子交流了。但是即使这样，现在的她依然不后悔自己为了游戏而疯狂，反而更加怀念那单纯地热爱游戏的自己。

“虽然说在那个年代自己为游戏而受了不少的‘罪’，但很庆幸自己经历过那一段日子。说实话，现在的孩子们很幸福，因为在他们被限制玩游戏的时候，人们也越来越重视游戏，也不再将游戏当成玩物丧志的害虫。但是，正因为自己经历过那近10年的颠簸，所以更能理性和全面地看待游戏。如今游戏不再像以前那样被禁锢，自己也正在学习走上游戏人的道路，回头看看自己跟游戏一起走过的道路，还真是‘痛并快乐着’呢。”

——阳光育成学员 夜月姬

神谷英树



Clover studio

代表作品 《红侠乔伊》、《鬼泣》

《宇宙巡航机》 Konami ARC 1985

第一次接触到这款游戏时，我还在念国中。当我在百货公司里的电玩游乐场看到这款新游戏机台的瞬间，这个非常独特的世界观就抢走了我的心。画面、音乐、游戏系统，全都充满了新的创意。我还记得那时候被吓了一跳，心里想“这个世界上居然还有这么美的游戏啊！”

北濑佳范

Square Enix

代表作品 《最终幻想》系列

《塞尔达传说》 Nintendo FC 1986

《塞尔达传说》是我心中印象最深刻的游戏。我记得那时我刚开始玩游戏没多久，随手拿起蓝色蜡烛烧路旁的树，结果等级8迷宫的入口就突然在我眼前出现。那个时候的惊讶，到现在我还是记得很清楚。“自由度”这个名词现在已经快被用到烂了，可是在那个时候这个字眼几乎没有什么机会听到。可惜，在《塞尔达传说》之后，我再也没有体验过如此程度的“自由度”。

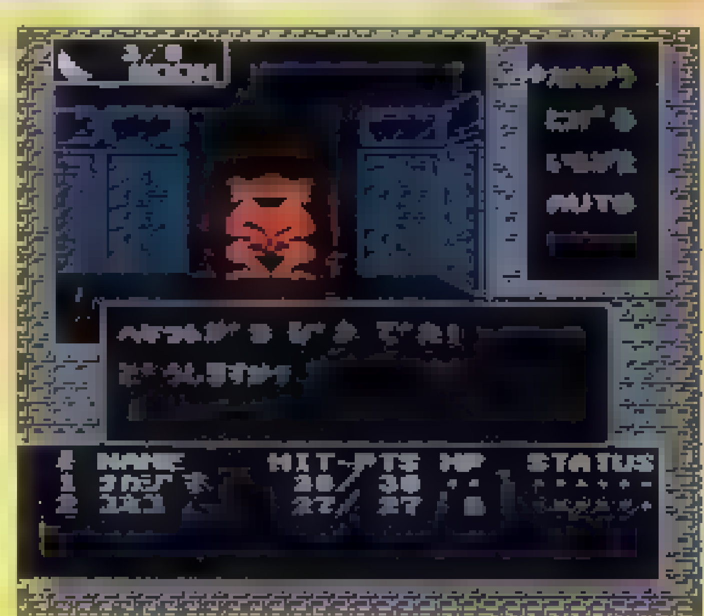
河津秋敏

Square Enix

代表作品 《浪漫沙加》系列、《最终幻想》系列

《女神转生》 Atlus FC 1987

嗯嗯……印象最深的游戏啊，应该是《女神转生》吧。其实我踏进这一行以前还没有买FC，等我开始开发《最终幻想》之后手头才比较松，跟FC同时买的游戏就是第一代《女神转生》。我那时也是在制作《浪漫沙加》中进行让怪物变成伙伴的构想，所以这款游戏才会让我印象特别深刻，那毫不留情的迷宫与敌人令我醉心不已。



五反田义治

tri-Ace

代表作品 《女神侧身像》、《星之海洋》

《地下城主》 FTL GAMES PC 1987

说到我心中印象最深的游戏，不论以前还是现在，都绝对会是《地下城主》排第一名。这款游戏的崭新游戏性开拓出即时RPG的可能性，还有我第一次在游戏中害怕敌人，逃跑时撞上墙壁让角色死掉的冲击，到现在还让人忘不了。如果要说我们tri-Ace对即时游戏的坚持是从这里开始的话，那是一点也不为过。甚至于直到现在，我还是非常希望有机会能把这款游戏亲手重新制作一次呢。

火凤凰

在电视游戏圈里，女性玩家很少，深度女性玩家更少，身兼文采与深度的女孩子更是少之又少。然而，梵天恰恰是这金字塔尖上的一员。

真的，我始终坚信梵天在骨子里其实是一个可爱的MM——尽管她经常在QQ上以"本大爷"自称；尽管她的一身跆拳道功夫至今单挑（真人PK）未尝败绩；尽管上次在餐厅见到她时，她正在和某位老前辈两人联手消灭一整桌的山珍海味……至少，从一个编辑的角度来看，在她的稿子里，虽然你很少看到女性的婉约与柔媚，但却能体会一种别样飒爽的巾帼之气，以及字里行间中不经意地透出来的细腻。如果要让我举个例子来形容她的话，我想应该就是《高达SEED》中的卡嘉莉吧。

童年时代，大概是身为女孩子而被管束较严的缘故，梵天对游戏并没有产生多大的狂热，只是在没有功课的前提下、得到家长允许及电视机没有被大人们占领的时候才能静静地拿出手柄进行这种偷偷摸摸的活动。虽然看不懂解说和台词，也没有通关秘籍，然而她那好钻研和不服输的特性却使其将许多游戏一一通关了无数次。渐渐地，她开始喜欢上了这个与皮筋、花毽截然不同的游戏，也从此踏上了一条"男孩子的道路"。由于梵天儿时的零花钱不多，若想自己存钱买主机简直是"Mission Impossible"，于是她惟一的方法就是劝诱家长买单，而前提则是成绩单达到家长的标准。于是，这个以"达到标准"为己任的成绩单就此随着梵天的学历而一起水涨船高，最后顺利地转职成了大学的录取通知书。

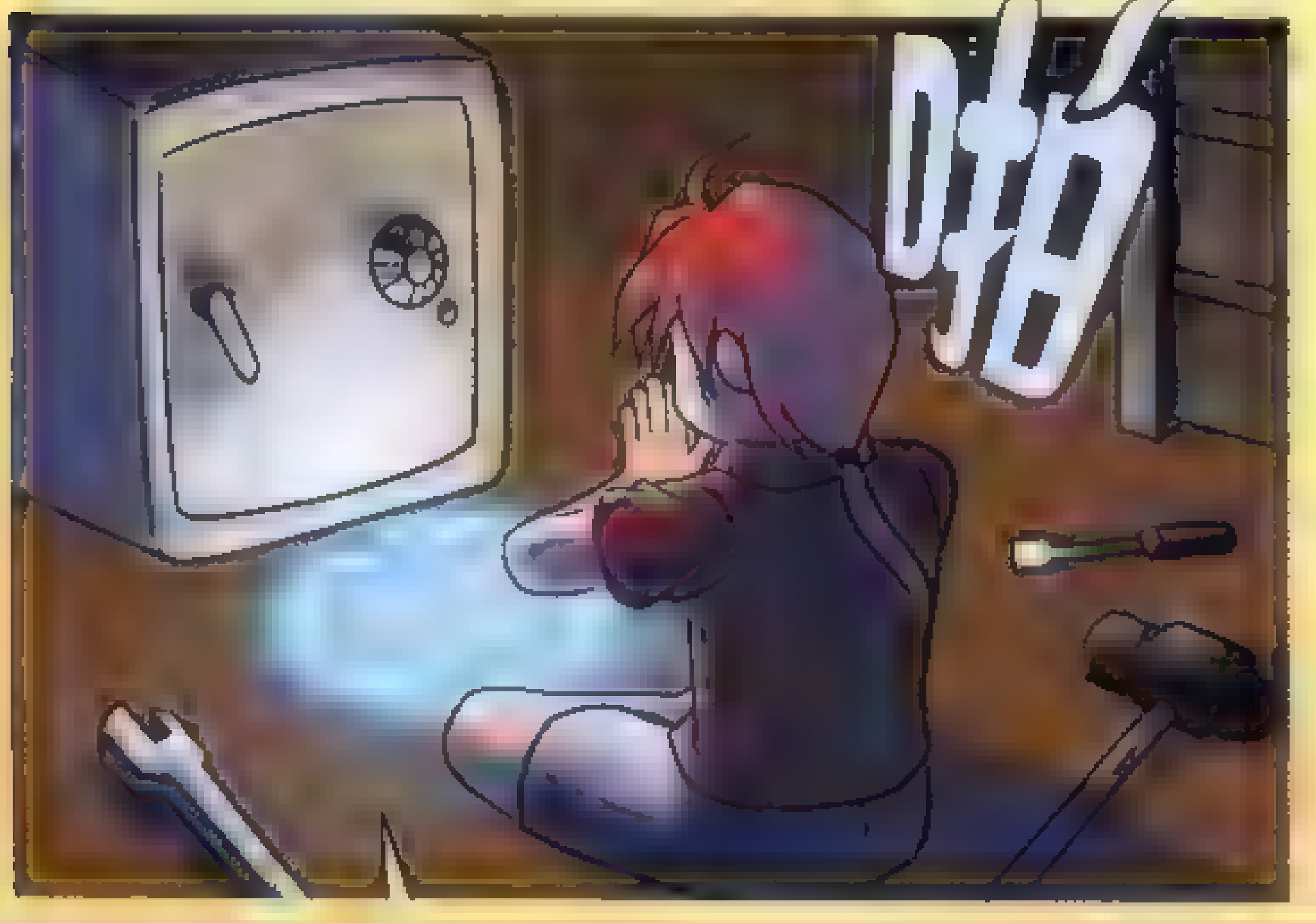
现在，梵天是业内名气最为响亮的撰稿人之一，而尚有不少犯花痴的"毒男"撰稿人在与我的网络交流中有意无意地提到梵天，妄想以请客吃饭从我口中套走联络方式。哼哼，白日做梦！这种机密岂是尔等用一顿饭就能换来的么？——我的意思是说，怎么也得两顿　是不是？（笑）

"家长有时候觉得，与其让孩子做完作业就跑到外面野，不如买台游戏机让他们在家里呆着，安全又省心。而当游戏等于电子海洛因的说法开始盛行的时候，不少家长都担心子女深陷游戏的泥潭不能自拔，但我的父母还算开明，因为家里一直有约法三章，只要功课做完、成绩保持，玩游戏看动漫也就没关系了。父母觉得，有个爱好总归是好事，也许以后还能去相关的产业工作呢。所以我到现在还是坚持认为：游戏和学业，根本就是不相关的，关键在于自己如何把握这个'度'。"

——资深撰稿人 梵天

梦之炼金术师

可以毫不夸张地说，陈华是最具敬业精神的编委之一，这个就读清华大学的高材生每期交给我的评刊反馈报告无论在字数还是质量上都无懈可击，有一次居然写了足有近万字，甚至让我考虑该不该象征性地给他支付一些稿费……总之，如果不是在评论游戏内容时显露出来的明显"世嘉愤青"之心态，他的表现实在堪称完美。



童年时代，这个在还没懂事时就被人抱着进过街机厅的小家伙自幼便赶上了第一次的国内游戏大潮。首次在同学家玩FC上瘾后，陈华回家便缠着父母要买，不过天下岂有白吃的午餐？还好父母伸出的不是一个巴掌而是两个指头——期末考试先拿个双百再说！而憋了一口恶气的陈华居然真地在考试中完胜出局，就此换取了一台小天才游戏机（国内的F C 仿制品），开始了自己的FC时代。后来，大概是成绩下滑的缘故，陈华的父母发现自己做的是赔本买卖，于是脸色一变，开始高举反对游戏的大旗，甚至还锁过几次游戏机和游戏卡带。不过有一次，在父母锁柜的时候，陈华在背后根据手的动作和拨密码的声音反推出了密码，结果偷偷玩了好长一段时间都没被发现……现今在我看来，有如此潜质的陈华同学不去顶替Snake做特工实在是屈才了。

此外，陈华对《梦幻之星Ⅳ》这款游戏情有独钟，MD上的《梦幻之星Ⅳ》他反复通了十余次，中日英版都没放过。对于那段难忘的时期，他的回忆是这样的：

"FC时代基本没用过脑子，所有的剧情文字都一律狂按按键跳过，实在浪费了不少经典。MD时代则是我游戏生涯中最快乐的阶段——那时自己刚开始懂事，学习生活压力又不是很大，因此才得以全身心地投入游戏中去感受、去品味。估计也就是因为这段重要的经历，我才成为了世嘉FAN吧。现在虽然还是很喜欢游戏，以自己的外语水平也能读懂大多数游戏的剧情和台词，但却已经无法找回当初那种简单的游戏心态了。哎，这大概就是炼金术的等价交换原则吧……"

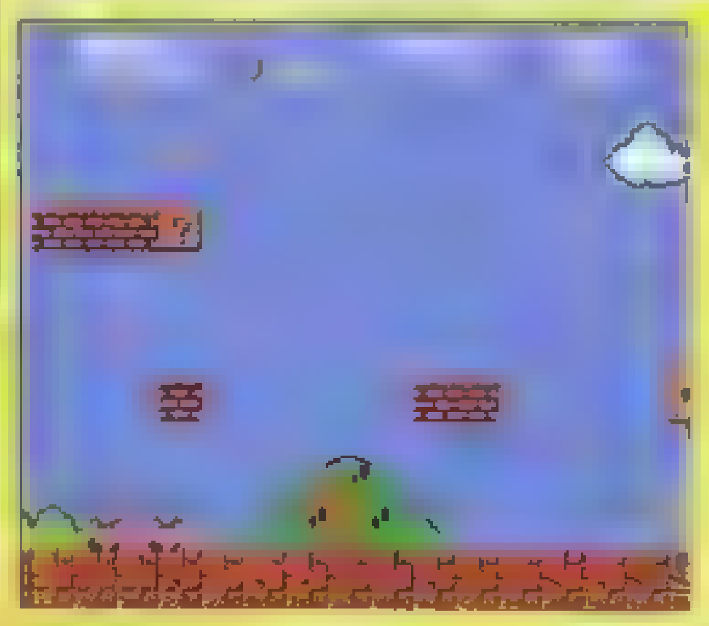
——编委 陈华

小林裕幸

Capcom

代表作品 《生化危机》系列、《战国BASARA》系列

《超级马里奥兄弟》 Nintendo　FC 1985

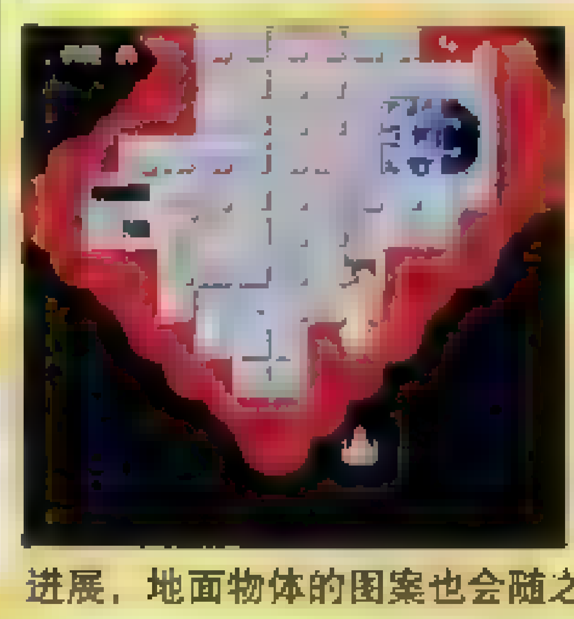


让我去买FC、并且玩得非常彻底的应该就是这一款吧。可以进入水管、还能爬上云，发现隐藏金币与秘技，打倒库巴时的成就感……我还记得那时候天天玩都不会厌倦。现在这款作品又以FC MINI重新推出，并且再次引起风潮，让我觉得这款作品确实是非常有深度，所以才会深深吸引那么多人，让他们乐在其中。

樱井政博

代表作品 《任天堂全明星大乱斗》系列

《雷鸟号》 Hudson　FC 1985



只要专心躲避和专心射击，简单明了的射击游戏。这款游戏具有现在的主流设定之一——只为了被打爆而存在的地面物体，而这正是游戏的乐趣所在。因为自机不会撞到它，子弹打中它后则会壮观地爆炸。这跟操作上的进退周旋完全扯不上关系，只是为了让游戏变得更有趣而存在。这些地面物体就好像在大声地说游戏不是只要有游戏性就好啦。而且，随着游戏的进展，地面物体的图案也会随之改变，更是让我越玩越起劲啊。

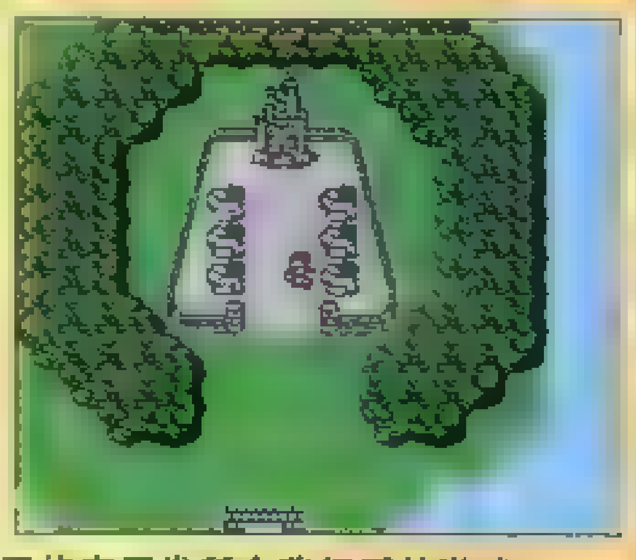
坂口博信

Mistwalker

代表作品 《最终幻想》系列

《最终幻想》 Square　FC 1987

我想我印象最深的游戏应该还是《最终幻想》的第一代吧。那个时候因为各种立场与很多阻碍，所以我们很难集中全力在开发工作上，而《最终幻想》是我第一次灌注120％心力所完成的作品，那时候我跟伙伴们真的是拼了命才完成开发工作。这款游戏完成的瞬间，一直到今天我还记得很清楚。"总是全力发挥一切"的开发风格，也是在那个时候的想法中产生，而我一直坚持这个风格来开发所有我经手的游戏。



寺田贵信

Banpresto

代表作品 《超级机器人大战》系列

《沙罗曼蛇》 Konami　FC 1987

我从很早的时候就开始接触游戏了，后来有一阵子停了下来，而把我拉回游戏这条路的，就是这款《沙罗曼蛇》。美丽无比的游戏画面，会不断地向我攻击的背景（当时几乎没有这样子的射击游戏），台词多到令人发指的电子合成语音（当时我是这么认为的），令人眼前为之一亮的金属音……对当时的我来说，这全都是很大的冲击。也许，让我进入这个行业的关键，就是这部作品吧。

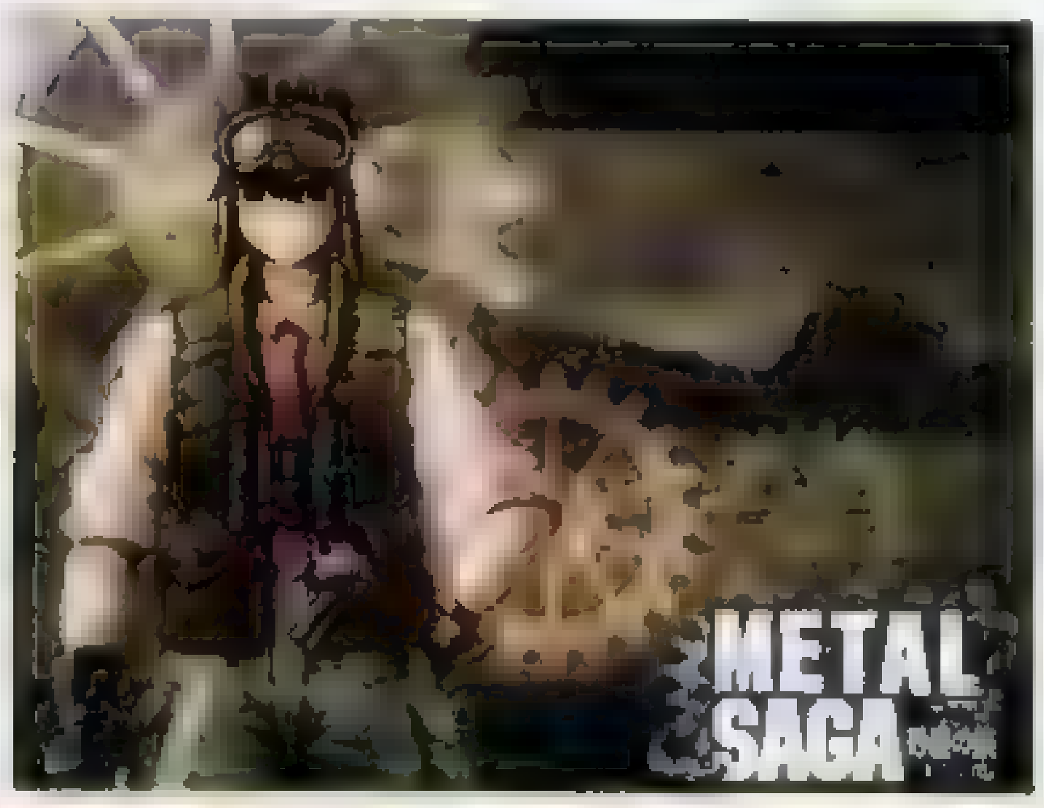
在游戏中快乐地翱翔

levelup建站伊始，我应约担任情感交流区“猪笼城寨”(说白了就是水区)的版主。刚上任不久，这只四处灌水的蚊子就飞入了我的视野，而我们之间首次产生的交流则是我批量删除了他一天的帖子，将他的积分扣成骇人听闻的负一千多。呃……我承认那时一不小心下手重了些……

好在天性开朗的蚊子毫不介怀，第二天便换了个“蚊子二世”的马甲依旧快乐地飞来飞去，24小时立体全方位多战线连续灌水，反而搞得我苦不堪扰。为了避免蚊子军团陆续出现，末了我惟有采取“招安”政策，将其纳入麾下担任执行副版主(当时猪笼也确实需要一个几乎能够随时紧盯论坛的版主，而我显然是无法胜任的)。然而出乎我意料的是，蚊子上任后迅速展现了他的治水天赋，不但将整个水区管制得井井有条，还规范了刚刚流行起来的帮派风气，大有禹帝之风范。渐渐地，我与他的私交也开始变得熟络起来。

对于童年，相对于我们而言，这个19岁的小男生自有他的独到经历。

蚊子6岁的时候，“文字卡”刚刚开始在国内风靡，他那身为“RPG/SLG迷”的天性使其疯狂地迷上了这种互动性极强的“文字游戏”，而《霸王的大陆》、《第二次超级机器人大战》与《火焰之纹章》等经典作品则是他最为痴迷的。然而，上学以后，问题发生了。



由于要学习，蚊子的游戏时间被缩减至少之又少，而且由于当时社会上反对“电子海洛因”的呼声异常高涨，他的家长非常反对游戏。为了玩游戏，蚊子只好和家里达成了协议：考试考得好才给玩。大概是由于受到如此“激励”的作用，蚊子的学习成绩在班里始终拔尖，而视力也未见下降。在一次期末考试三科完胜后，妈妈为了奖励他，答应要送给他一台主机，让他在FC和GB中做出选择。不过让我鄙夷的是，最后为了讨老妈的欢心，蚊子居然选了个步步高学习机……这不，这小子现在还后悔着呢。

“童年是不可能完全回忆的，但那残破的记忆碎片却都是美好的，好好对待每一款玩过的游戏，是玩家们对游戏的最大尊重。”——这，就是蚊子对于回忆的感悟。

现在，由于在必胜客兼职的缘故，蚊子卸下了长久以来版主的重担，快乐地开始了“必胜宅急送”。笑容依旧，轻松依旧。

“在我的游戏生涯中，RPG算是陪伴我最久的伙伴了。曾经非常喜欢FC上一款叫作《重装机兵》的游戏，当初国内的汉化版素质相当高，那高自由度的游戏方式让我很满意。当时，为了入手这盘游戏还和家里发生了矛盾。因为自己是把家里给的午饭钱节约下来，凑了大概2个月才买的游戏，后来被父母知晓了硬要我去退卡，我执意不肯，结果就吵了起来……最后被迫同意去退卡，还好JS叔叔是JS，说了一句‘货已售出，一概不退！’使保住了我的游戏。父母很无奈，只好同意我留下那盘卡。当时我真的好感激好感激JS叔叔啊！”

——levelup资深网友 蚊子

懒惰的处女座

“纱迦啊。”我回头对他说道，“作为资深编辑，这次的回顾童年特企，您怎么也得来写点东西是不是？”

“好，马上给你！”玩着《俄罗斯方块DS》的纱迦头也不抬地回道。

少顷，几段稀稀落落的中文通过腾讯通出现在我的屏幕上——“家长不让，自己偷偷去玩/早上不吃东西，把钱省去玩……”

“……That's all？”我回头森然问道。

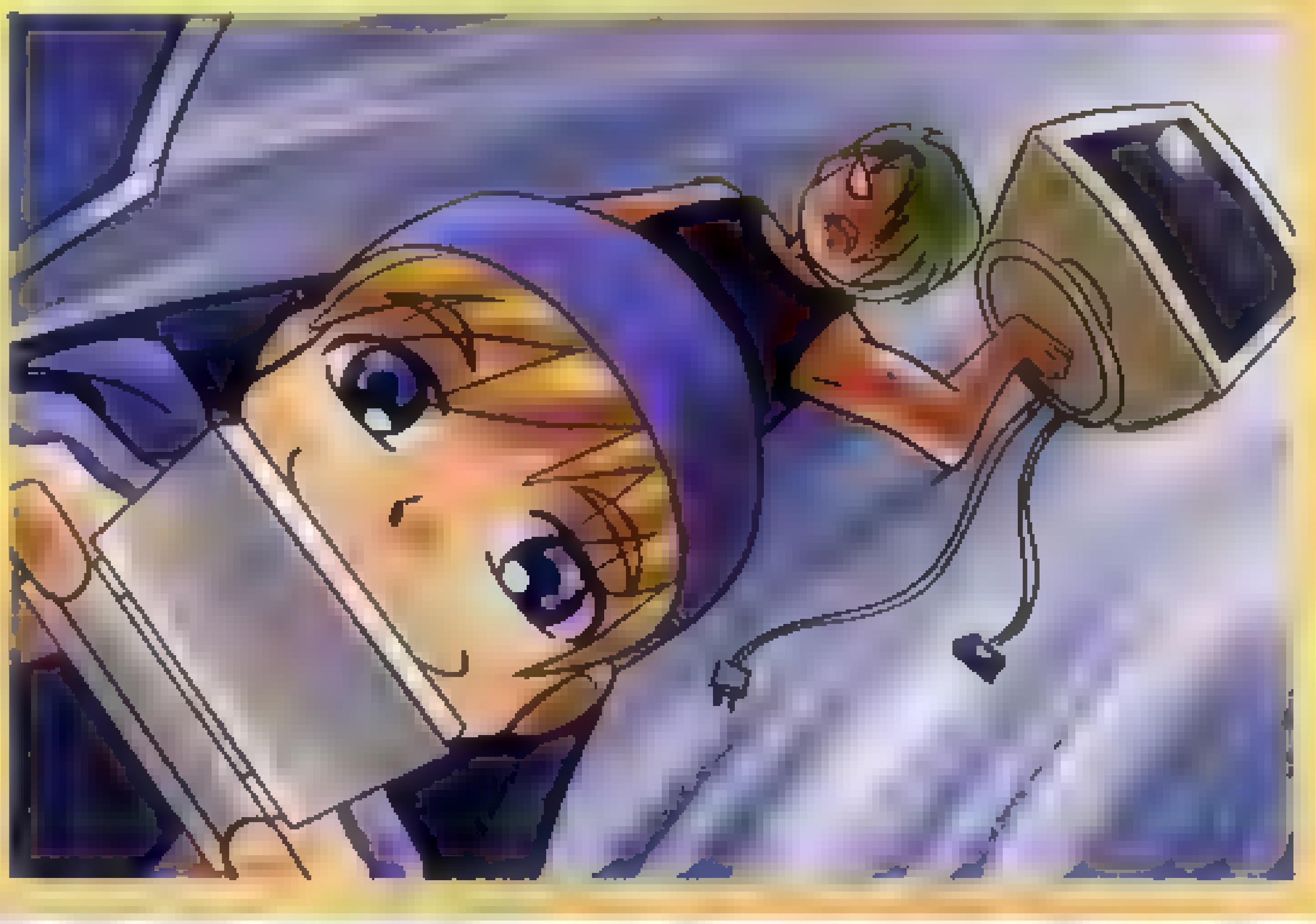
“はい”回答我的是标准日本语。

我感到自己已经出离愤怒了。

于是，经过一番激烈的斗争之后(是的，你没有看错，没有思想二字)，终于让这个天字第一号大懒虫写出了下面这些还算具有技术含量的调查回馈(不过他居然是在一分钟之内写完的，唉，该说他是真懒还是假懒呢？)……

“我最早玩到的游戏机并不是FC，而是雅达利。记得最早接触到雅达利时，还仅限于看。终于有一天不满足于看了，于是玩了平生第一次游戏，当时玩的游戏是《加油飞机》，不到一分钟就全部GAME OVER了。于是之后就没碰过雅达利，直到FC出现才大举进军游戏业。(笑)最早家里没游戏机，所以只能在外面玩，为此没少挨骂。上了中学之后，父母也给我买了FC，不过很快又迷上了街机。因为学校离家里远，早餐和中餐都要在外面吃，于是手上的零花钱多了起来。我基本上都是早上不吃东西，把钱存起来玩街机。学校里强制中午要睡午觉，我便找个理由说我在学校附近有个亲戚，每天中午去他家吃饭，这样就有了玩街机的时间。后来街机水平上去了，花钱也少了，于是多出来的钱就可以存起来买游戏卡。不过最后亲戚这回事儿还是被揭穿了，下场也就不多说了，自然是很惨的……”

——《游戏机实用技术》编辑 纱迦



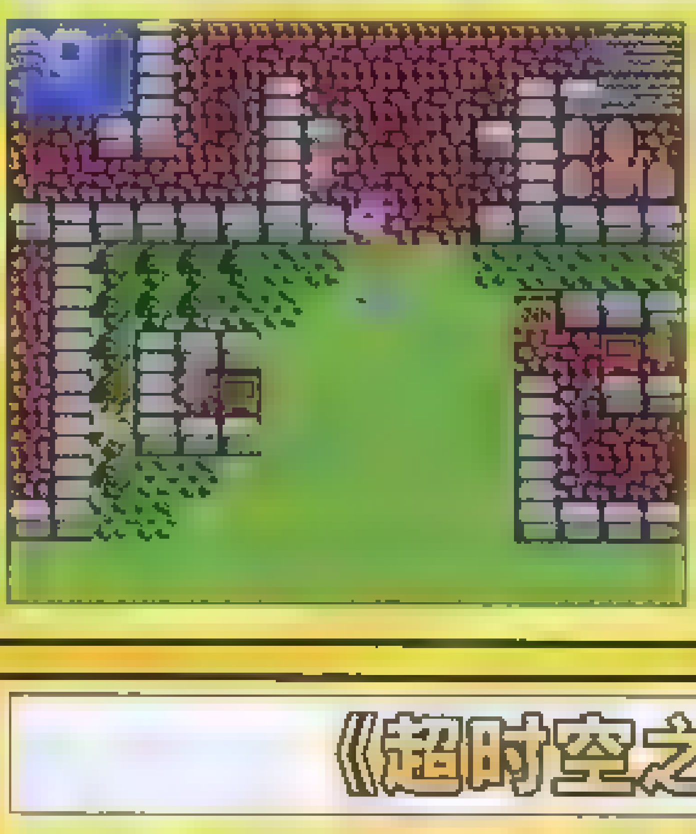
时田贵司

Square Enix

代表作品 《半熟英雄》系列、《寄生前夜》

《勇者斗恶龙II》

Enix | FC | 1987



那个时候，我根本没有预料到我们两家公司会合并。总之印象最深刻的游戏应该还是《勇者斗恶龙II》吧！这款游戏的表现手法让我大受冲击，对曾演过话剧的我来说，这部作品开拓出游戏无限的可能性。现在游戏的整体表现方式都有些包装过度，而把事件及战斗等融为一体的整体表现方式才是RPG的精髓所在啊。

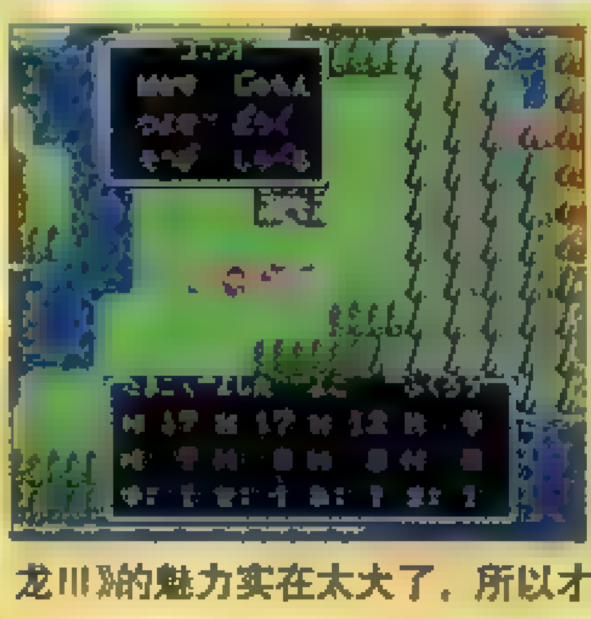
日野晃博

Level-5

代表作品 《银河游侠》、《勇者斗恶龙VIII》

《勇者斗恶龙III》

Enix | FC | 1988



嗯嗯……我想还是《勇者斗恶龙III》吧，要是没有接触这款作品的话，应该就不会有现在的我，从很多种意义来说这款游戏变成了我成为游戏制作人的动力。因为电池记忆很不稳定，在游戏中途我的记录消失了两次，通关是我玩第三次时的事。就算遇到这种事，还能让我继续从头开始挑战一次，真是太不可思议了。我觉得这全都是因为《勇者斗恶龙III》的魅力实在太大了，所以才会让我这么投入。

中裕司

SEGA

代表作品 《梦幻之星》系列、《索尼克》系列

《超时空之钥》

Square | SFC | 1995

我记得最清楚的是《超时空之钥》里的机器人。把某件事委托机器人后，玩家要时间跳跃到未来去见它，在未来机器人已经完成任务，见面时说“对你来说也许只是一瞬间，但对我来说已经过了400年”，这句话让我觉得我拜托机器人去完成的是一件非常辛苦的任务啊，同时也让我有种“游戏角色在我们玩家进行游戏的时间之外，也在他们自己的世界里过了很长一段时间”的感觉，这种感觉让我忍不住流下了眼泪。

船水纪孝

Crafts&Meister

代表作品 《街头霸王II》、《怪物猎人》系列

《最终幻想III》

Square | FC | 1990

这是让我在游戏世界中相当投入钻研的家用游戏软件。这款游戏的转职系统真的是太棒了。当时就算是练到99级的地步，我还是继续玩下去。我让所有的角色都转职成为盗贼，并且两只手都装备盾牌，然后拼命去偷敌人身上的道具。当我让所有人都有一身洋葱(オニオン)系列的装备之后，才意犹未尽地停了下来。这次要在NDS上推出的《最终幻想III》重制版实在是让我非常期待啊！

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

前不久电影版《寂静岭》的成功，让我们看到了游戏改编电影的美好前景，在其中我们终于找到了与游戏的共鸣，这种感觉是美妙的。而在数量更为庞大的由电影改编成的游戏中，我们也同样希望找到一种满意感，但其结果往往是失望的，有时甚至是愤慨。本期黄金眼中有两款相当令人失望的电影改编作品。其实各位评分的编辑也都是恨铁不成钢。在国外先进的产业体制下，游戏版总能赶在电影首映的前几天甚至数月推出。巨大商业利益的驱使怎能不让游戏变味呢，强扭的瓜不甜也正是这个道理。不过有一款由电影改编的游戏令我十分欣赏，它就是由SEGA推出的街机版《侏罗纪公园 失落的世界》，可惜自今未能通关。

.hack//G.U. Vol.1 再生

24

音乐悦耳度 ★★★★★★★★★★

雨滴

严格来说这是4年前发售游戏的续作，不过在伊藤和典的精心安排下，玩家仍然能流畅地理解这个故事。因为整个故事以“三部曲”的形式发售，所以游戏的基本流程很短，而且留下很多未解之谜。后续作品分别将于9月和12月时发售，对急于知道剧情的玩家来说，这时间拖得实在太长了……

猫太

虽然属于一款有很大“骗钱”嫌疑的作品，但游戏在系统的创新上还是做得比较让人满意。类似于上网界面的系统菜单、更强调动作要素的战斗、华丽的技能连携都使游戏过程十分流畅。而和游戏剧情相关的TV动画也正在热播，讲述游戏剧情8个月之前的事情，剧情派玩家看来是有得忙了。

邪魔天使

这是一个玩起来非常爽快的RPG，虽然打击感不是很足，但必杀技的设定却异常地顺手。游戏的风格跟前几作一样无论是界面还是游戏方式都是在模仿网络游戏，但系列的风格却让其保持了其独特的韵味。玩这个人不禁让人遐想，若干年后玩家可以亲身扮演游戏中的角色了，那该有多奇妙啊。

■DVD-ROM ■Bandai Namco Games/CyberConnect2 ■.hack//G.U. Vol.1 再生 ■RPG ■2006年5月18日 ■1人 ■对应特典DVD/对应前作游戏记录 ■[illegible]

DQ & FF in 富豪街Potable

22

角色人气度 ★★★★★★★★★★

猫太

最大的问题在于游戏的读盘速度慢，无论是电脑思考的时间还是对战以外的读盘时间，都显得有些漫长。一场比赛所消耗的时间很长，幸好可以随时中断，所以还不至于难以忍受。当然游戏的关卡、音乐、角色都是相当让人满意的，而和与电脑对战比起来，还是与朋友一起对战时更加有趣。

纱迦

游戏并非单纯地移植PS2版，出场角色又经过了筛选，连最新的《FF XII》角色也有份登场。游戏的读盘不快，所以打一场比赛耗时较长。不过游戏提供了让玩家在短时间内分出胜负的快速规则，可以很轻松地发泄压力。奖品交换是能刺激玩家打下去的动力，但主要乐趣还是来自于人与人的对战。

卡伦

游戏中让FF迷和DQ FAN开心的东西比比皆是，加上音乐和画面的素质都很高，可谓满载着令玩家高兴的要素。游戏系统简明易懂，各角色的个性也有充分展现，对初学者或高手来说都是很理想的游戏设计。由于可以随时中断，加上还有快速规则，所以不会让人觉得一场比赛过于漫长。

■UMD ■Square Enix ■[illegible] ■2006年5月25日 ■1~4人 ■[illegible]

娇蛮之吻

22

娇蛮程度 ★★★★★★★★★★

十六夜

通过语言、动作等塑造角色的性格是本作最大的亮点。她摒弃了以往同类型游戏中“小鸟依人”的大众化设定，赋予了所有女主角高傲、倔强等强气性格。有这些拥有极强行动力的女主角在，你绝不会感到冷场，而剧情的编排也充满了搞笑、热闹的情节。强烈推荐给有一定的日文阅读能力的玩家。

纱迦

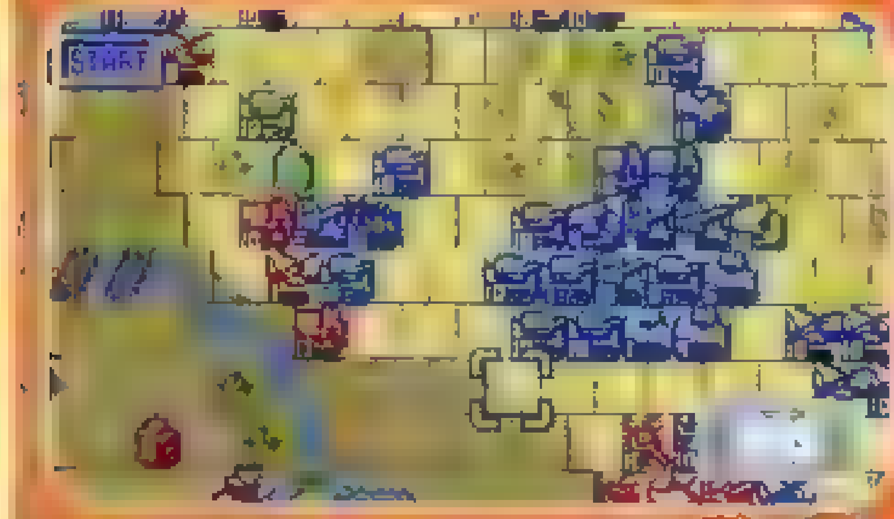
玩法没有任何新意可言，但游戏的风格非常有趣。无论是前段后段的剧情，还是极具魅力的人设，都有上佳表现。从主角到配角的台词都很有特色，各种笑料层出不穷。就算你对所谓的“强气娘”攻略不感兴趣，也依然可以玩得很爽。不过由于语言存在障碍，只能推荐给有一定的日文基础的玩家。

猫太

随着PS2步入后期，越来越多的恋爱类游戏开始大量充斥着市场，而本作可以说是这段时期素质较高的一款。由PC平台移植到PS2的本作，不仅增加了原创剧情和CG，而且还有原创角色登场。游戏最大的特点便是其中的女主角们性格极其鲜明，剧情也相当有趣，惟一可惜的是需要一定的日语基础。

■DVD-ROM ■PrincessSoft/[illegible] ■つよきす～Mighty Heart～ ■AVG ■2006年5月25日 ■1人 ■无对应周边 ■228K[illegible]

大战略DS



20

系统进化度 ★★★★★★★★★★

纱迦

游戏一如既往的耐玩，而且剧情上还有分支，足以谋杀玩家大量时间。地图和各种情报都分配到上下两个屏幕来显示，画面虽然简单，但是查阅起来非常方便，可算是充分发挥了双屏的作用。不过各个按键的显示位置会根据界面不断变动，玩的时间一长就会觉得用触控笔操作太烦，这是一个小缺点。

十六夜

怎么看都只是系列作品的延续，不过这次指令系统变得更加简单，所以上手的门槛变低了。老手们可以会觉得有些不过瘾，不过策略性依然缜密，地图也相当丰富，绝对不乏挑战性。各种有用的信息分别显示在上下屏中，可以说是相当方便。教学任务让初学者也能安心游戏，没接触过的人也可以试试。

卡伦

可以选择加入哪方势力，所以就算是同一关，也有不同的玩法。PSP版大受好评的诸多体贴设定均被保留，新收录的剧本也中规中矩。游戏系统有回归原点的趋势，变得更加简单易懂。登场的兵器数量超过350种，以兵器和关卡的丰富程度弥补了重复作业感。对战模式也是很有意思的设定。

■[illegible] ■大战略DS ■SLG ■2006年5月25日 ■1~2人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

轻松玩足球

19

育成自由度 ★★★★★★★★

阿迪

虽然画面以及音效甚至可以用相当简陋来形容，但是足球的基本思想却是原汁原味的。讲究整体队形的保持、三线间的距离、以及如何有效地去压缩空间，这些都是我们可以在本作中体验得到的现实足球比赛中的原理。对于一个真正的球迷玩家来说，形如何改变也好，只要神不变就OK了。

多边形

运用卡片的组合去提高球员的能力，再辅以能力类型的划分，这在掌机平台无疑是一种新颖的组合系统玩法。作为一款育成游戏，毫无疑问本作的育成度是比较高，而且也相当自由，这为玩家反复进行游戏提高单机时间提供了良好的基础。而且本作的整体美术风格让人感觉轻松趣稚。

雨滴

谁说足球只需要男生的理性，我们女生同样可以感性看足球。本作最最吸引我的就是那些可爱有趣的Q版球员造形，以及简洁明快的画面。今年是世界杯年，相信不少男生在看球时都会遇到自己女朋友或妻子的"无理阻挠"。其实最好的办法就是把自己的另一半也变成球迷，而本作就是那么一块敲门砖。

■卡带（64M）■Nintendo■ ■SLG■2006年6月15日■1~8人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

达芬奇密码

19

恶性BUG数量 ★★★★★★★★

多边形

原本以为本作是根据电影改编的游戏，上手之后才发现原来根据小说改编的痕迹要更重一些。虽说游戏主线部分基本忠实原作，但解谜的部分远没有小说读起来那么有趣。人物造型与电影中的相去甚远，音效更是一塌糊涂，动作戏则让人感觉不属于这个游戏，众多莫名其妙的BUG就更别提了。

GOUKI

本作给人的第一感觉实在是不怎么好，汤姆·汉克斯并未在游戏中露面，人物建模十分糟糕，动作僵硬，BUG满天飞，到处充满沉闷的对话，剧情推进速度极满，看来又是一款赶工之作。不过由于对原著本身颇有好感，本作的一些谜题设计还是让我感觉相当有趣。游戏与原著和电影的结合相当紧密。

星夜

将《达芬奇密码》这种题材改编为游戏实在不容易，能够想到的也就只有解谜冒险类游戏。如果你对原著十分着迷，那么本作中的一些谜题设计可能会让你感觉十分过瘾，不过如果你仅仅是冲着它的名气而来，那大可不必尝试。本作显然是为了赶电影档期而匆忙赶制的半成品，到处充满BUG。

■DVD-ROM■2K Games■The Da Vinci Code■A·AVG■2006年5月19日■1~4人■336KB

乒乓

19

乒乓球专业度 ★★★★★★★★★

多边形

当我在游戏中看到"中国桌球"四个汉字的时候，我觉得好像吞了一只苍蝇。虽然我不得不承认游戏的画面音效等等均属上乘，但这款没有任何中国人甚至任何专业乒乓球选手参与制作的乒乓球游戏给人的感觉如它的英文原名一样仅仅是"桌上网球"而已，也许老美对它的评价还不错，但那又怎么样呢？

猫太

这是一款典型的照猫画虎，充满"异域风情"的乒乓游戏。比起熟知乒乓球的中国玩家来说，本作可能更适合那些很少接触"乒乓"的外国玩家。虽然如此，本作还是抓住了乒乓球比赛节奏紧凑、技术细腻多变这两个特点。能打出乒乓球运动不可或缺、变化多端的旋转球是本作的最大特色。

星夜

我在E3上看到不少美国人试玩本作时打的不亦乐乎，Rockstar做的游戏就是受欢迎。本作的人物建模非常出色，细节上充分体现了次世代的效果。Rockstar对乒乓球比赛的紧张感把握地很好，并且经过聪明的设计将其转化为游戏操作的乐趣。不过总感觉在动作设计上还是不够专业。

■DVD-ROM■Rockstar Games■Table Tennis■SPG■2006年5月30日■1~2人■对应Xbox Live■自带记忆功能

新·嘉血寺一族 烦恼解放

18

怀旧度 ★★★★★★★★

纱迦

只会让人缅怀过去的作品。追加的网络对战和卡片收集等要素是花了一番心思的，但新鲜感实在不够。"烦恼卡片"使得选择角色的部分增加了广度，但却不能在单人模式和任务模式中使用，真是可惜。对于那位乱入的日本著名搞笑艺人BOBBY OLOGUN先生，我只能说：请问你是哪位？

胜负师

作为一款对战游戏，本作的素质实在不怎么样。首先是那大块的马赛克，让人觉得这根本不像是PS2末期的游戏，再就是那笨拙生硬的手感，平衡性也有很大问题，有些招式太过强势了，每格气槽满后都会爆一下的设定有些呆板。不过游戏倒是保持了系列一贯的恶搞风格，"傻里傻气"的。

十六夜

游戏风格一如既往，简单地说就是制作得十分正经，却又充斥着无厘头风格。变身系统的回归可谓大快人心，新加入的那位搞笑艺人非常合拍，不过实力也强得令人吃惊。游戏在对战方面依然没有太大起色，虽然有收集卡片等新要素加入，还支持网络对战，但不狠抓对战性的话一切都是白搭。

■DVD-ROM■Excite■新·嘉血寺一族 烦恼解放■FTG■2006年5月25日■1~2人■无对应周边■100KB

X战警3

16

动作之味度 ★★★★★★★★

星夜

个人对《X战警3》的电影十分期待，不过对该系列的游戏一直不怎么感冒。游戏版《X战警3》再度证明了电影改编游戏大多粗制滥造的尴尬境地。在游戏过程中经常会碰到一些让人恼怒的BUG，战斗过程也完全没有电影的那种壮阔感，必杀技和连续技都索然无味，场景制作也十分粗糙。

多边形

我有点后悔在观赏电影之前玩到这个游戏，它让我觉得有些恶心。除了能够操作自己喜爱的英雄以及听到原声配音之外，我找不出这个游戏任何的优点，战斗十分无聊，过场十分无聊，以至于我对这个故事线也觉得无聊起来。当然游戏在画面和特效上还是有一些亮点的，可惜被淹没在众多缺点中。

ACE飞行员

如何你热爱《X战警》并且想在游戏中找到与电影等同素质的良好感觉的话，我会向你推荐系列另一部作品《X战警：传奇》而并非本作。抛开操作手感不谈，模式化的关卡设计会让你感觉开发商缺乏对X战警的理解与挖掘。在欧美动作游戏日益进步的今天，本作业余的打斗系统更是让人难以原谅。

■DVD-ROM■Activision■X-Men: The Official Game■ACT■2006年5月16日■1人■300KB

黄金眼REVIEW
已发售游戏的深度回顾

25

山脊赛车6

次世代由此开始!

文 十六夜

◆游戏时间：40个小时以上

X360／DVD-ROM／Namco／2005年11月22日／硬盘记忆／1～2人／无对应周边／日版／6800日元

“是骡子是马拉出来遛遛”，一台新主机性能的优劣除了以官方公布的各种数值为参考外，更直接的评判标准就是让她“走两儿步”了——毕竟现在的白纸黑字里能挤出的水是越来越多，而从个人角度来说看到实物总是比看照片与图片要踏实许多。作为一个PS系的功臣系列，从当年PS的首发软件之一到PSP上的长卖人气作，“山脊”这个名字可以说就是与“PS”同绑着的，而她对于每一台新主机的展示以及推广作用也正是有目共睹的。“这个游戏你一定要玩！”——这是当年从TGS展回来后GOUKI的一句话，在游戏发售半年之后的今天姑且不去考虑所谓的销量，单从“游戏”这个角度来看，《山脊赛车6》仍然是款有机会一定要玩一下的游戏！

新时代的起点

“集系列之大成”——类似这样的话不仅是各位读者，就连十六夜也知道是个老掉牙的俗套话，但对于这个从1994年至今拥有超过10年历史的系列来说，《山脊赛车6》的地位就是如此，在怎么措辞也无非是换个说法形容罢了，性质不变。相信很多读者都是从《R4》开始接触这个系列的。虽然当时PS已经非常普及，玩家也接触了不少大作，但《R4》高素质的CG动画、精细的赛车建模、变化丰富的赛道以及百听不厌的音乐还是让每一个遇到她的人愣住了。“(赛车)游戏就应该是这样！”十六夜现在还记得当时在朋友家看到这款游戏时的反应，而当时那种被画面所震撼的激动心情，在时隔7年后再一次涌现了出来——“次世代的(赛车)游戏就应该是这样！”。同样的永濑丽子、同样的“Ridge Racer”，但不同的却是手中白色的手柄，当意识到这一点的时候才真正感受到了时代已经开始了改变。

回归原点的作品

记得之前总有好事者将《GT》与《RR》放在一起进行所谓的“横向比较”，虽然不敢肯定时至今天是否还存在着这种庸人自扰的现象，但相信绝大部分玩家(尤其是赛车游戏玩家)已经达成共识——这两个系列没有实质的可比性。“《山脊》系列”最吸引人的地方是哪里？当被问及这个问题的时候相信第一个被想到的就是系列的标志性动作“甩尾”。与追求真实度的“《GT》系列”不同，高速状态下的甩尾过弯永远是游戏的主题、生命。“不能甩尾的《山脊》就不是真正的《山脊》”——正如这句话所说，玩家真正追求的就是这种夸张、非现实、却又异常刺激的爽快感，而厂商也在某款系列外传性质的作品惨败后明确了这一理念并最终在《山脊赛车6》中进行了强调。

创新与尝试

追求“爽快感”从某种意义上来说与吸毒更为相似，两者都必不可少地需要反复且逐渐增强的刺激。有了前车之鉴的厂商已经不敢去随便触碰那面标有“革新”的大旗，因此只能从各个方面进行改进。“氮气加速系统”的存在意义就是为了进一步追求趋于极限的“爽快感”。通过甩尾积攒氮气槽，利用氮气加速在短时间内超越对手，在《山脊赛车PSP》中大获成功的这个加速系统不仅被引入了次世代的新作，而且还得到了改进。与PSP版只能1级加速不同，《R6》中玩家可以根据需要选择发动1～3级加速。这里就出现了这样一组矛盾：以1级为代表的短程加速在过弯以及选择甩尾时机上占优，而以3级为代表的长程加速则是以距离以及持续时间见长。合理利用两种加速处理赛道的急、缓部分自然在理论上是完美的，然而前提则是对赛道各个进弯点的把握，再加之强化了的“ULTIMATE CHARGE系统”(当赛车在处于最高速、也就是加速即将结束的时候成功甩尾，就能够使氮气槽迅速上升)，使得“背版”更显得至关重要。

各自的快乐

提到“背版”，相信熟悉这个系列的玩家都不会陌生。如果想流畅、潇洒地跑完全程，熟悉整个赛道、寻找最佳路线是必不可少的功课。这一传统自然在《山脊赛车6》中也得到了保留。不过制作商还为各位喜爱挑战极限的玩家提供了途经——对，就是“ULTIMATE CHARGE系统”。如果当赛车在氮气加速结束的瞬间成功甩尾过弯，就能够获得超值的回报。按照这个原理，理论上可以实现氮气加速的无限使用，只要能记住何时何地发动何种加速。其实上面所说的只不过是本作的一种极端玩法，不用也没有必要去过分追求，大部分玩家只要把它当成是赛程的点缀或是比赛时的惊喜就可以了。“达人有达人的目标，菜鸟有菜鸟的玩法”，这种系列所独有的、不拒绝任何玩家的亲和力，在《山脊赛车6》中得到了最好的体现。

来自网络的快乐

游戏最重要的就是与人交流，尤其是各种竞技类游戏，大家都有顶着烈日跑到朋友家对战一番的经历。而现在，我们既使足不出户也能与众多同好相互切磋。抛开“网络是否疏远了人与人之间的距离”这一沉重话题不说，单就通过简单的网络连结就能够实现与众多不同国家的人交流这一点，对于TV游戏玩家来说意义便非同小可。不仅如此，利用网络开启赛车的涂装以及下载系列经典音乐等增值服务让习惯了单机独乐的我们小窥到了传说中“网络无限性”。在进入了次世代的今天，又有谁知道还会有什么惊喜在等着我们呢？

时隔4年，“《.hack》系列”再次逆袭，虽然没有了前作真下耕一×伊藤和典×贞本义行这样的铁三角组合，但在重新设计了战斗系统后，《.hack//G.U.》(以下简称《G.U.》)的游戏性大大超过了前作。虽然游戏的流程不长，但错综复杂的谜题及独特的世界观设计已经深深吸引住玩家的眼光。而且为了提高游戏的知名度，4月的动画新作中也出现了以游戏角色驰尾为主角的动画——《.hack//Roots》。TV动画将讲述在游戏正式开始前8个月里发生的故事，究竟这是一款什么样作品？现在就让我们一起来看看吧！

.hack//G.U. Vol.1 再诞

PS2 | .hack//G.U. Vol.1 再生 | Banda Namco Games CyberConnect2 | RPG | 2006年5月18日 | 日版 | 全年龄

八百由旬书 菜单之书

因为仿照网络游戏的界面，因此《G.U.》有一个非常复杂的系统，除了进入“The World R：2”游戏后使用的界面外，《G.U.》还有一个比照现实网络世界设计的操作界面，在这个界面里，玩家不仅可以查看“新闻”、观看“在线剧场”，甚至还可以在BBS里面与人交流，因此在了解游戏发展之前，我们必须先彻底地掌握《G.U.》复杂的系统菜单，这样才能更加彻底地投入到游戏剧情中去。

游戏主菜单

パーティー	Party，呼叫同伴进行组队，只有显示Online的才能加入，一个队伍最多三人。
アイテム	Item，使用和查看道具。道具包括消费道具、装备道具和重要道具三个部分。
スキル	Skill，使用和查看角色技能。
装备变更	替换角色所装备的武器和防具。
カスタマイズ	Customizing，添加角色武器和防具的属性。
スキルトリガー	Skill trigger，设置技能快捷键。武器使用熟练度达到3、6、9后可领悟新的技能。
ステータス	Status，查看角色的基本状态。
クエスト	Quest，查看接受委托的情报。
觉醒モード	觉醒Mode，更改觉醒的形式，目前有武兽觉醒和魔导觉醒两种。
作战	对同伴下达战斗策略。一共有“奔放”、“怒涛”、“不屈”、“尊命”四种作战策略。
回想	查看剧情的基本流程，只有简介，没有CG……
ログアウト	Log Out，退出游戏，迷宫和战斗途中无法使用。

© hack Conglomerate
2006 NBGI

操作指南

L1 菜单项目切换
L2 将视角切换至主角的正后方
方向键 控制光标
Start 游戏设定
Select 查看地图，连续按键会在大地图/小地图/关闭地图中切换
移动/控制方向
R1 战斗中发动技能/菜单项目切换
R2 将视角切换至第一人称
移动/切换视角
△ 调出菜单
○ 确定/攻击/(凭神战斗)攻击/
□ 发动觉醒攻击/(凭神战斗)射击/驾驶/取消摩托车
× 取消/防御/(凭神战斗)躲避攻击，摩托车加速

启动界面

The World

启动网络游戏"The World"

Log In

进入游戏

Offcial Site

"The World"世界的官方设定资料。

Offcial BBS

官方BBS留言板，在这里可以看到各类玩家的留言信息。

Quit

退出游戏

News [illegible]

新闻页面。这里可以查看游戏进行时发生的各类新闻(当然都是虚构的)，借此了解游戏的基本世界观，其中带"Movie"的新闻附有视频。

Mail Station

收发E mail。

メールを読む	收发E-mail
グリーティング	发送贺卡，可以借此提升同伴的好感度
アドレス	为名片系统，用于查看同伴的情报。

Crimson VS

CC社开发的另一款游戏，但目前处于关闭状态。BBS上可以看到网友对这个游戏的一些猜测。

Media Performer

影象资料库。可以在这里重温游戏中出现的各个动画。

YOMOYAMA BBS

非官方BBS留言板。每个帖子都可以按"△"键展开，显示全部内容。

The World 板	关于网络游戏"The World"的讨论版，在这里可以获得很多有用的情报。
Crimson VS板	关于CC社另一个卡片游戏"Crimson VS"的讨论版。
ニュース板	新闻时政板，从饮食到电子产品包罗万象的讨论。
うわさ板	流言板。这里可以看到各种关于网络游戏"The World"和"Crimson VS"的传言。如果想要仔细研究这个游戏的话，一定要看这个板块！
Apkallu	涂鸦板。有"！"标题的帖子里都有网友们的涂鸦。可以将这些涂鸦下载下来当作游戏桌面。

Accessories

附件。在这里可以修改"启动界面"内的背景音乐和壁纸。

BGM

可对设定"启动界面"内的背景音乐。

Back Groud

可对设定"启动界面"内的壁纸进行修改。

Data Manager

存档管理。

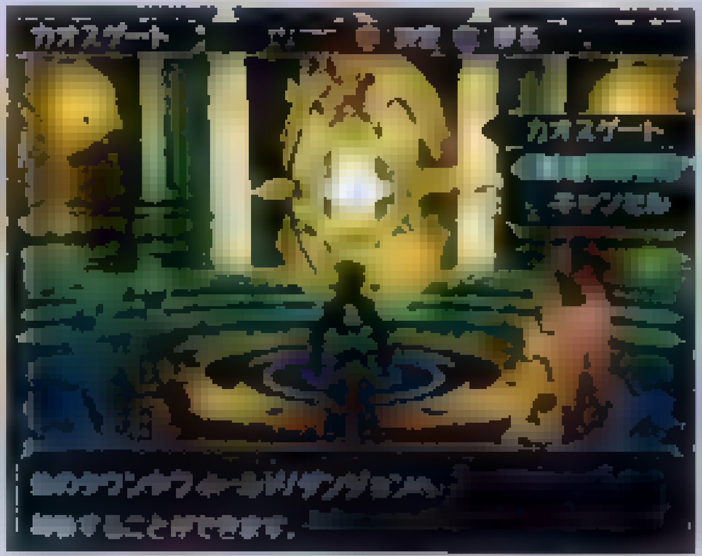
▲这个界面完全比照电脑界面来设置，可以说是游戏中最基础的一个菜单界面了。玩家还可以更换这个界面的壁纸和BGM，很有趣的设定哦。

八百由旬书 系统之书

由冒险之路最重要的设施 传送之门(Chaos Gate)

作为本作最重要的传输工具，"传送之门"可谓无处不在，传送之门一共有四种形式，分别以蓝、绿、红、白四种颜色相区别。活动传送之门可以缩短移动路程！

蓝色	城镇与迷宫的通道，玩家可以利用城镇中蓝色的传送之门移动到迷宫地图，也可以在迷宫中由传送之门移动回城镇。
绿色	在一个地图中各个场景间相互移动的通道。
红色	迷宫里专有的传送之门，玩家可由红色的传送之门移动到相应的场景。
白色	迷宫里专有的传送之门，白色传送之门是无法进行传送的。



由三个关键词组成的迷宫

本作的迷宫与其他任何一部作品都不一样。"《.hack》系列"的迷宫均由三个关键词所组成。生成的迷宫会根据三个词的属性决定迷宫的内部构造、怪物的数量和属性、宝物的等级……关键词可以从BBS上获得，另外完成迷宫冒险也可获得关键词，但剧情流程中的迷宫地址都是固定好的词组，因此就算收集的关键词不够也没关系。

传送之门的菜单

クウン转送	各城镇/服务器间的传送
ブックマーク	Bookmark，根据已获得的地址进入相应的迷宫
エリアワード入力	Area word，根据已获得的关键词生成迷宫。
ランダム	Random，随机排列关键词组生成迷宫
转送履历	选择曾经进入过的迷宫
キャンセル	Cancellation，取消。

玩家的大本营 工会(@home)

游戏进入中期以后，主角驰尾就会拥有自己的工会。虽然工会的成员只有3个人，但工会的设施可是对游戏很有帮助的哦！

仓库	用于储存玩家暂时不需要的道具，但是仓库的容量有限制，如果想要扩大仓库，就必须将所有的八百由旬ノ书升级。
八百由旬ノ书	一共有8本。记录了玩家杀敌的次数、游戏时间、开宝箱的次数、收集到的道具种类等数据。当玩家这些数据满足一定数字后，八百由旬ノ书就会升级，同时系统会给予玩家各种的BGM、壁纸和影象作为奖励。
炼成工坊	对玩家的武器进行炼成，如果收集到相同的武器，可以将其进行炼成，但是稀有度为5的武器无法炼成。炼成后的武器伤害值按照炼成的倍率进行追加。
贩卖道具	既然这是一个"网络游戏"，自然就会存在供求关系啦。当驰尾拥有工会后，就可以在都市马克·阿努的中央区域贩卖道具。具体方法是与在中央区域摆摊的ガスパー交谈选择"商品の管理"即可。一段时间后再与之交谈就会发现你交给他的道具被卖出去了。

丰富多样的任务委托

游戏初期驰尾就必须强制去委托屋接受委托，任务完成之后玩家仍然可以在委托屋中接受各类委托。其中一些委托甚至能打开都市马克·阿努的隐藏房间。这里就为大家列出除剧情任务外的其他任务完成条件。

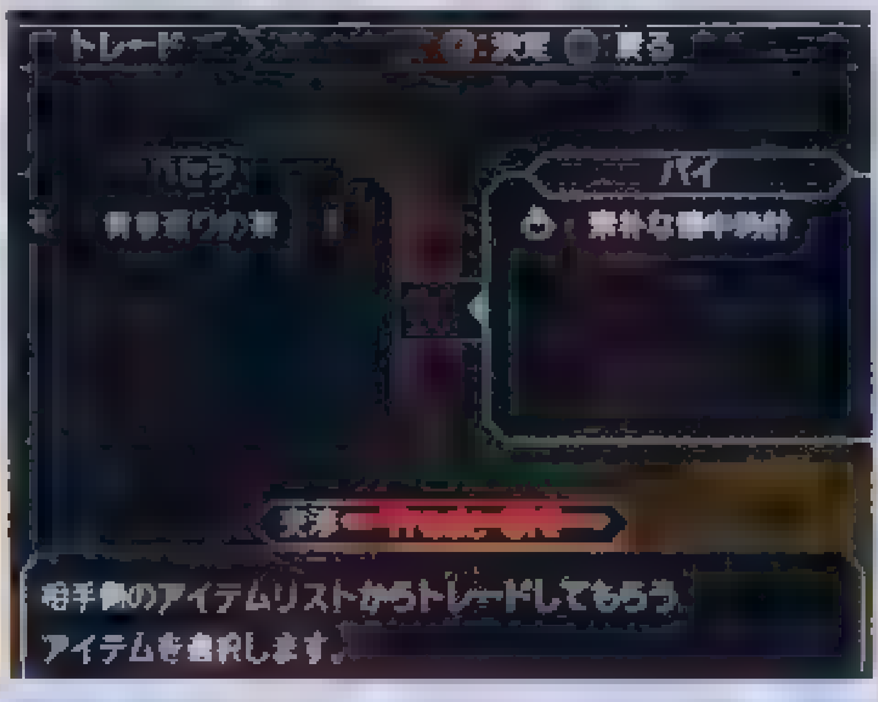
任务	达成条件	奖励道具	等级	备注
ビックマンの画材	找到道具"雪匠石"，但注意获得道具后无能骑摩托车和遇敌，否则雪匠石会消失	锻炼ノ书·念	8	之后能在炼金地区的桥梁附近找到她并接受委托。
蒸气博士の发明	打败地图上"×"处的怪物，获得道具"メモリ"	锻炼ノ书·力	9	之后能进入港区蒸气博士的房间。
ハンターの试练	将地图祭坛上的所有怪物全部打倒	锻炼ノ书·力	10	之后可以接受追讨PK8人组的任务。
アニマルマニア	找到地图上的幸运动物即可	锻炼ノ书·耐、古刀·白系、无骨な亀甲铠	13	之后能进入炼金地区ハオ的房间。
グルゴンを倒せ	同伴必须是ガスパー和ぴろし3，打倒グルゴン取得道具フィールドノート	锻炼ノ书·力	23	
地底探险	同伴必须是シラバス和ガスパー，获得道具衰升石即可	锻炼ノ书·念	32	
カニたちの宴	将迷宫所有敌人全灭之后一路来到最深处	锻炼ノ书·[illegible]	37	
怪鸟の栖む迷宫	同伴必须是クーン和パイ，一路来到最深处即可	锻炼ノ书·知	37	

被商人抛弃的道具

"残骸のナーブ"是一个十分好用的道具，它的作用是显示当前迷宫的地图，在前个系列里普通的道具商店都有卖，但是《G.U.》的商人们不知为何集体抵制这个道具……玩家只能在迷宫中开宝箱来获得。

网络之道博大精深 与其他玩家交易的诀窍

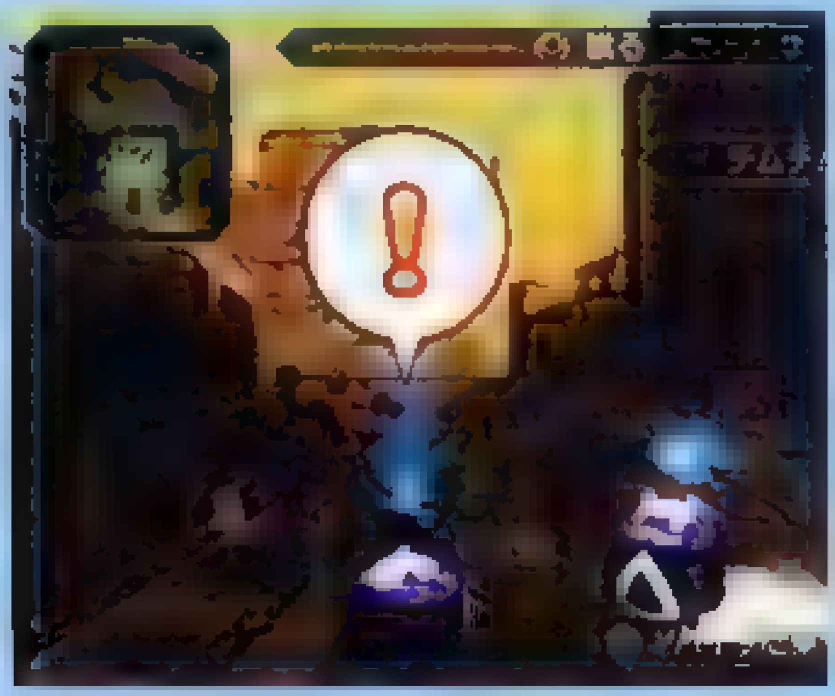
根据故事设定，The World：R2是一个拥有1200万参与者的大型网络游戏，因此与各种NPC的“交流”就成为了游戏的一个重要组成部分。而其中许多珍贵道具必须通过与NPC的交易才可达成。究竟怎样才能以最少的钱交换到最实惠的道具呢？这里就为大家详细解说一下：



1. 与所有玩家交谈都会出现选项“トレード”，这就是交换道具的第一步。
2. 在对方的道具栏中找到想要交换的道具，确定后按×退回上一级菜单，然后在自己的道具栏中选择道具进行交换。不同的道具有不同的“交涉度”，当交涉度满时会出现“Trade OK”的提示，这时对方才会愿意交换道具，否则交换不成立。
3. 确定交换的物品后，按中间的图示完成交换。
4. 注意一次交换只可选择5种道具，但每种道具数量不限。道具的稀有程度以1～4颗星来表示，越稀有的道具代价越高，不过当普通的武器和防具装备上属性后会提升“交涉度”。
5. 角色身上的交易品不会因为多次交易而减少，只要切换一次场景就可以继续与他们交易相同的道具。（游戏后期可用此方法与固定玩家刷道具）

迷宫冒险中的小插曲

迷宫冒险除了枯燥的找出路外，是不是就毫无乐趣可言了呢？《G.U.》为玩家准备了一些颇有乐趣的小插曲，大家在打怪之余也能找点乐子，让枯燥的迷宫生活不再乏味。



奇姆可谓迷宫里的一个亮点。玩家进入地下视野的迷宫都会遇到一些需要一定数量“蒸汽玉”才可打开的蒸汽门。而获得“蒸汽玉”的方法很简单，只要在迷宫里的“奇姆采集场”踢打相应的机关就会出现奇姆，之后追上这些小家伙踢上一脚就可以获得蒸汽玉了。另外奇姆还会藏身在一些树上或罐子里，只要踢一脚这些东西他们就会出现。奇姆共有4个种类，黑紫的每踢倒1个可获得1个蒸汽玉；每踢倒1个黄色的奇姆可获得10个蒸汽玉，踢倒巨大的奇姆之王可获得50个蒸汽玉；造型怪异的刺客奇姆踢倒是无法获得蒸汽玉的。

迷宫里的宝箱并不是全部都很安分的，部分宝箱还设置了机关，踢开宝箱后玩家需要按照画面上的指示来按相应按键解除机关，否则不止道具无法获得，自己也会被机关攻击。

如何处理好人际关系 好感度的提升

本作在同伴间引用了好感度的设定，在查看人物状态时获得。好感度从低到高依次顺序为红色1星→红色2星→红色3星→红色4星→红色5星→蓝色1星→蓝色2星→蓝色3星。提高好感度的方法有：

1. 在战斗中为同伴回复HP。
2. 给同伴道具，越高级越好。
3. 与同伴发送E-MAIL，选择他喜欢的答案。
4. 给同伴发送贺卡。

回复E-MAIL的具体回答如下

ハセヲさん、こんいちは→音……→いい感じ……→松
送贺卡座右の铭→いっしょに……→いる……→ありがとう
送贺卡グルメ→俺も牛丼好き……→自炊するんだ？→和食……
送贺卡フラワーギフト→嬉しいか？→纪念……→アトリの气持ち……

よろしくねん！→三爪痕……→エンデュランスについて→がんばれ……
送贺卡ごきげん伺い→人狼族→俺も集めてみる→コレクションは乐しい……
送贺卡グルメ→壁……→がんばれ……→スポーツ……
送贺卡フラワーギフト→ガスパーに→グリーディングカード→Crimson VS……

よろしく！→八咫のこと……→パイのこと……→“がび”のこと……
送贺卡ごきげん伺い→原因は？→尊敬……→高校时代の彼女……
送贺卡グルメ→参考にする……→フリーター……→パイは？
送贺卡フラワーギフト→深读みするな→こっちこそ……→赠ったころは？

びっくりしてます！→レベルを上下る→森の住人→アトリ……变动なし
送贺卡座右の铭→シラバスらしい→カナード→ボランティア
非官方BBS板里的ニュース板里也有留言可以增加其好感度
帖子：面白いネットゲーム！→回复：今は违う
帖子：M2D买うます？→回复：だよな、买うよな！

觉いていて→何者だ？→意识不明者……→借り……

よき目をした人よ→“三爪痕”について→尊って→寝オチ
送贺卡フラワーギフト→きれい……→热いな……→嫌いじゃない……

当驰尾在迷宫中冒险的时候，可能会遇到一些在迷宫中奔跑的幸运动物。只要玩家追上它们踢上一脚，这些幸运动物就会给予玩家一些附加能力——金钱上升或死亡3次自动复活等，当遇到全部的幸运动物后，可以去炼金地区ハオ那里领取奖品(虽然不是什么好东西)。

数据联动

本作可以与之前的作品进行联动，具体方法是在菜单画面进入“CONVERT”选项，系统会提示你需要联动什么记录。注意所有记录必须在同一块记忆卡内，只要有记录就可以，对是否通关没有要求。不过让人失望的是，联动之后并没有增加什么隐藏要素。只是在游戏进行到驰尾拥有工会后会收到前作出现角色的E-MAIL，不知是否会在续作中出现一些让人惊喜的表现呢？联动后具体增加的内容为：

与“《.hack//恶性变异》系列”4作任何一部作品联动，都能够收到前“《.hack//恶性变异》系列”女主角黑玫瑰(Black Rose)的来信，内容涉及小说《.hack//Another Birth》的内容。而与游戏《.hack//fragment》联动的话，可收到小说《.hack//AI buster》主角们的来信。不过从来信的内容来看，她们似乎都更改了地址……

另类的开宝箱方法

普通游戏中玩家打开宝箱都使用“开”或“指点”的方法，但本作中的玩家可没有那么斯文，他们开宝箱都是使用“野蛮”地“踢踹”法，于是游戏进程中还专门有一段讲述阿特莉制止驰尾“踢踹”幸运动物的事件……

八百由旬书 战斗之书

普通战斗

《G.U.》的战斗采用可见式遇敌，虽然游戏仍然以RPG的形式为主，但战斗中可以充分感受到ACT的刺激，灵活掌握战斗的节奏可以有效的打击对手。敌人除了大型怪物两个一组外，其他全部是三个一组。如果想避开战斗可以使用“逃烟球”让对方看不见自己，快速达到目的地。

如果玩家在别人没有发现的情况下锁定对方，按○键即可偷袭敌人，这是攻击力会大大提升。此法开摩托车时同样适用。

长按○键可达成蓄力攻击，攻击力比普通攻击高很多，但如果在蓄力中途遭到攻击便无法继续蓄力。

按住×键可以防御敌人的攻击，因为敌人在进行集中攻击前都会进行蓄力，因此看准时机防御可以很好地保存实力。如果被敌人打倒，按×键也可以快速受身。另外在切换武器时驰尾会处于无敌状态，可以活用这一点研究出很多战斗方式。

战斗中可以按R1键使用技能，而如果对方被连续攻击后，会被蓝紫色的光圈包围，并出现RENGEKI Finish标示时，使用技能可以进行高攻击力的“连击”。

战斗画面右上方的Tension槽可以通过战斗中玩家的行动进行累计，例如给同伴回复HP，或者发动技能攻击敌人等，当槽满时按□可发动觉醒攻击。觉醒攻击分为两种形式——武兽觉醒和魔导觉醒。使用武兽觉醒时队伍的移动速度和攻击力都会增强，而且敌人无法反击，适合攻击单数敌人时使用；而魔导觉醒发动时则是快速按○键发动强力魔法攻击，适合对付复数敌人和物理防御高的敌人。

每完成一次迷宫系统，会根据玩家在战斗中的偷袭次数、打倒敌人数、开宝箱数、获得奇姆数和道具破坏数来对玩家作出一个评判，并根据具体评价给予相应的道具作奖励(有时候是关键词)。因此要想达到高评价一定要将整个迷宫清理干净！

斗技场模式

整个游戏中，斗技场是一个必不可少的地方。如何熟练掌握斗技场规则，尽快成为“宫皇”可是很有学问的。这里就为大家介绍一下如何快速制霸斗技场。

斗技场一共有两个模式“サバイヴバトル(随机模式)”和“リミットバトル(极限模式)”。想要尽快制霸推荐参加随机模式，因为随机模式虽然对手的等级无法自由挑选，而且还是连续作战，但所获得的WP却十分丰厚。而且系统不会挑选等级高于我方5级以上的对手参加战斗，并且在每场比赛开始前会提示玩家是否放弃比赛，就算中途阵亡也可以获得一半的WP，所以玩家大可放心选择。参加随机模式有几个注意事项：

1 尽量让自己和同伴装备最好的武器和防具 因为战斗中无法使用道具 因此必要的治愈技能最好全员习得

2 战斗中至少有一个人负责专门回复 虽然每场比赛结束后系统会进行回复 但最好保持一半以上的SP应付接下来的战斗

3 战斗集中攻击队伍中的LEADER 只要LEADER死亡战斗即宣告胜利

4 最好在对方使用技能时再使用技能进行连击 这样可以确保自己不会被敌人反击 胡乱使用技能只会导致被敌人连携

5 大刀在斗技场中是最好的武器 没有必要积攒Tension Tension槽一满立即发动觉醒 具体使用什么形式可以根据情况进行修改 需要注意的是敌人也会进行觉醒攻击

如果随机模式全部胜利的话 大概参加5次左右就可以进入16强

凭神战斗

游戏中后期当主角领悟了“凭神”能力后，对付特殊敌人就会进入“凭神战斗”。与普通战斗不同，凭神战斗敌我双方都只能使用一位角色。战斗开始后驰尾可以按□键对目标进行远距离射击，这种攻击附带“麻痹”，当敌人被麻痹后可以近身使用物理攻击对其造成重创。而当敌人攻击驰尾时，可按×键快速躲避敌人的进攻。

在凭神战斗中如果把敌人的HP打至0时，系统就会进入“数据提取”战斗，在这个模式中玩家需要在固定时间内蓄力击中对方。敌人会不断展开攻势，如果被击中则会中断蓄力，因此玩家需要一边躲避攻击一边进行瞄准。

八百由旬书 流程之书

① △勇み行く 初阵の 梦の果て

剧情过后通过传送点达到最初的迷宫，这里同伴会教授玩家最基本的战斗方法。如长按○键可以使用蓄力攻击。当消灭完所有祭坛的敌人获得3个“证の欠片”后，该区域的兽神殿就会开启。之后主角驰尾会被两个同伴PK。镜头一下转到8个月后，驰尾遭遇三爪痕，但133级和高级装备仍然无法与之对抗，反而被三爪痕提取数据变成了1级的新人，故事正式开始……

驰尾收到欧范(オーヴァン)的E-MAIL后再次登入游戏，按照地图上的蓝色圆圈提示来到中央地区发生剧情。

CHECK POINT

大地图上蓝色圆圈表示剧情发生的地点，玩家可以据此很快找到出路。

② △丽なる 先导の 巣立ち

与席拉巴斯(シラバス)和卡斯帕(ガスパー)组队后来到迷宫，这里他们会教玩家一些基本的游戏规则，迷宫虽然有两层，但敌人能力不高，走到迷宫尽头拿取兽神殿的宝箱后发生剧情。回城再次遇到爱特莉(アトリ)可获得她的地址。退出游戏收取E-MAIL。

CHECK POINT

游戏流程大部分都是“完成剧情→下线收取→上线进入游戏继续发展剧情”这样的套路。因此推荐事先将BBS和新闻等的所有东西看完，这样以后出现新内容就一目了然了。

马有失蹄

宗思在游戏中可是一个女性杀手，不过他也有马有失蹄的时候。在委托任务“怪鸟の栖む迷宫”中，你可以看到他奋力追求一个女性玩家，但结果却是——这名玩家只有9岁……

③ △追いすがる 缘结びの 付丧神

与席拉巴斯和卡斯帕组队后，去委托屋接受任务“クラウンクエスト”，然后到迷宫深处发生剧情，把奇姆之王踢倒后获得“チムの王冠”完成任务。奇姆之王会使用压倒攻击，千万不要被他压住！之后退出游戏查看E-MAIL。

CHECK POINT

剧情之后，玩家便可以到委托屋接受各种委托了。

④ △从顺なる 怒涛の 万妖

这个迷宫必须爱特莉和驰尾两人前往，注意不要将其他人组到队伍中去。只要收集到3块“证の欠片”、打开兽神殿即可完成剧情。之后跟着爱特莉走到失落之地发生剧情。剧情过后回到都市马克·阿努退出游戏收取E－MAIL。再次登入游戏需要到佣兵地区的@Home发生剧情，进入レイヴン工会，剧情之后退出游戏查看E-MAIL，之后再进入游戏，根据地图提示前往中央地区发生剧情，之后去佣兵地区的魔法道具屋买10个アジアンマンゴー、ドーム的道具屋买10个カラメルンース，买齐后与卡斯帕对话发生剧情，驰尾成为カナード工会的会长。最后退出游戏查看E-MAIL。

⑤ △大いなる 咒いの 义兄弟

进入游戏后自动发生剧情，可以与库恩(クーン)和帕伊(パイ)组队前往迷宫。虽然迷宫的怪物与之前的相比厉害了很多，但有库恩和帕伊在队战斗还是比较轻松的。迷宫最深处会有BOSS战，没什么难度，很轻松就可以解决了。剧情之后退出游戏查看CC社的会长认证书。之后来到马克·阿努的@Home处，进入カナード的工会，工会管理者グランティ会要求驰尾取得三个道具才能承认他是会长。三个道具的位置地图都会以蓝色的圆圈作提示，找起来很简单。将道具交给グランティ后它要求驰尾将道具“变な红茶”卖出去。(与グランティ交谈选择第二项，之后前往中央地区与卡斯帕交谈就可以出售道具了。)这时候之前出现过的玩家望会将“变な红茶”买走，驰尾就可以回去接受第三个任务了。第三个任务グランティ要求玩家学会使用摩托车，只要骑上去马上下来就可以完成任务成为カナード真正的主人。

CHECK POINT

拥有工会后玩家可以在炼成工坊对武器进行炼成。而拥有摩托车以后尽可能的使用它来进行移动，具体有什么作用，之后会为您解答。Mail Station出现贺卡，可以向同伴赠送贺卡提高好感度。

⑥ △かそけし 赤诚の 怠け者

进入游戏后可以进入到新的的城市“斗争都市ルミナ·クロス”。通过传送之门来到斗争都市，这里为了阻止玩家恶意PK建立起了斗技场，而曾经与爱特莉在失落之地看见的谜之角色安迪兰斯(エンデュランス)竟然是“斗技场红魔宫”的“宫皇”？剧情过后追击失踪已久的欧范来到斗技场后面，却发现安迪兰斯也在那里，之后退出游戏查看E－MAIL。回到马克·阿努与爱特莉前往迷宫，收集到3块“证の欠片”、打开兽神殿即可完成剧情。之后到工会カナード的@home里触发新剧情，然后退出游戏查看E-MAIL。

CHECK POINT

委托屋更新了几个任务，建议把任务都做了。

⑦ △飒爽たる 春秋の 酩酊児

先去官方BBS查看留言，之后进入游戏有收取E-MAIL的提示，登出查看E-MAIL追加新的迷宫。进入游戏一个人前往迷宫，在兽神像处发现之前遇到的PK3人组，危机一发时“月之树”工会的人前来化解了危机。剧情结束后回城退出游戏查看E-MAIL，CC社发来消息说爱特莉正式加入工会，然后进入游戏来到カナード的@home里发生剧情，之后登出收取E-MAIL。

⑧ △见も知らぬ 霜降の 昼行灯

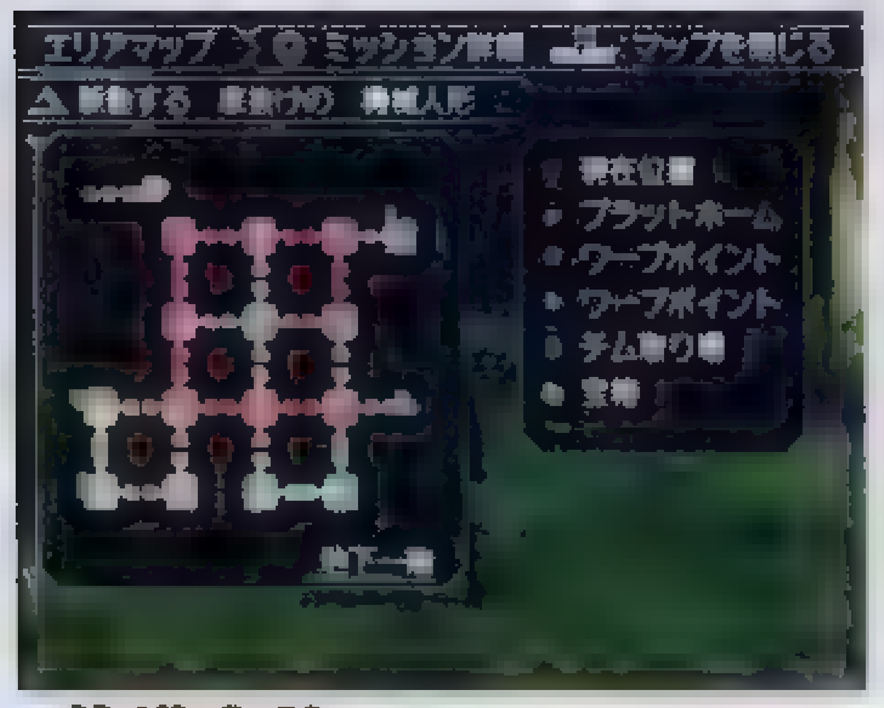
进入游戏后可以选择去席拉巴斯提供的迷宫炼级，也可以与席拉巴斯和爱特莉组队直接去斗争都市参加斗技场比赛。战斗胜利后解散队伍退出游戏接收E-MAIL，然后去非官方BBS(YOMOYAMA-BBS)的うわさ板查看重要留言，获得地址“△隐されし 禁断の 圣域”。一个人来到△隐されし 禁断の 圣域，会看到新角色皮罗西3。剧情之后回去查看E-MAIL，爱特莉发来新地址△矛ひさぐ 漆黑の 沙罗金栏，如果等级不够可以去这里炼级，之后去斗技场参加比赛将排名提升到240以内。

CHECK POINT

斗技场的比赛不能使用道具，在挑战之前先把回复各种异常状态的技能都买了。(在魔法屋里面购买“咒判·技能名称”就可以让角色学会各种技能。)爱特莉最好能够学习一些攻击魔法，这样对战斗很有帮助。斗技场的排名可以在斗技场前台选择“ランキング”查看。因为斗技场同伴是席拉巴斯和爱特莉，此阶段主要以提升他们两人的等级为主。

⑨ △凝然たる 森岩の 亡命者

排名进入到240以内后大火会要求驰尾前往△凝然たる 森岩の 亡命者，根据地图所示走到迷宫深处发生剧情。之后继续去斗技场比赛将排名提升到16位以内。与斗技场前台小姐确认过排名之后退出游戏接收E-MAIL，重新回到斗技场前台处登陆决赛信息。然后再退出游戏接收席拉巴斯的E-MAIL，火速赶到马克·阿努的中央地区，PK3人组故意刁难我们，于是看不下去的库恩决定去见PK3人组所在工会ケストレル的会长卡比(がび)。与库恩组队后前往△嘲笑う 必衰の帝国发生剧情。之后回到@home报告情况，事件结束后接到大火的E-MAIL。

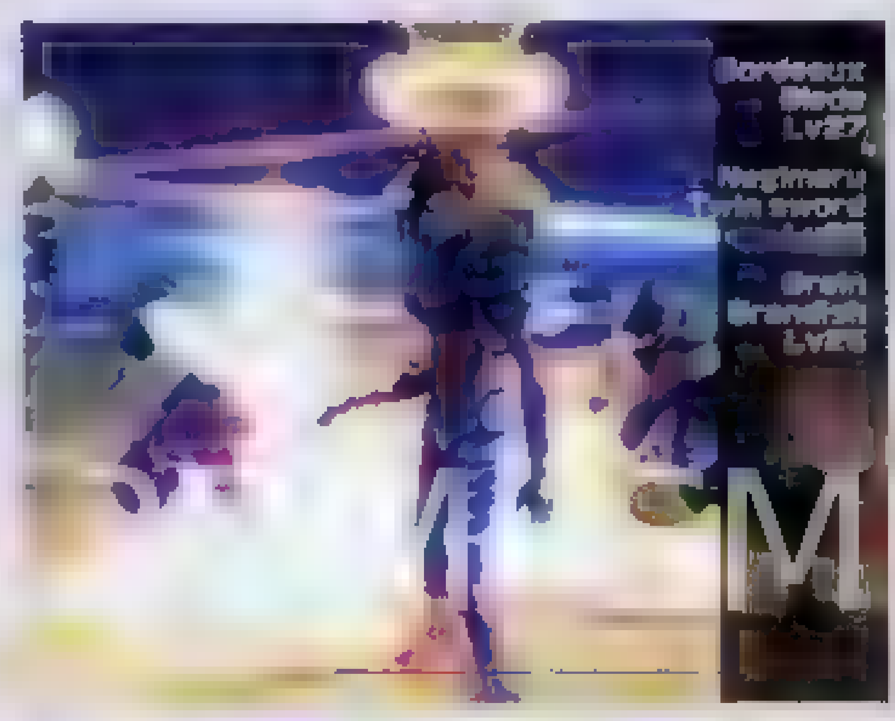


CHECK POINT

推荐将等级提升到32级左右再去挑战斗技场，这样很容易就可以达到排名16位以内。

⑩ △脉动する 底抜けの 机械人形

进入游戏后发生剧情，然后登出去查看BBS和E-MAIL，一个人前往委托屋接受任务“黄昏を越る者”，这个迷宫的构造与△凝然たる 森岩の 亡命者的一样，不过因为是独自前往可能有些吃力。在迷宫深处触发剧情后自动回城，主角可以使用新武器——大剑了。之后接到CC社的邮件通知驰尾的斗技场的下一个对手是PK3人组。由于席拉巴斯退队，驰尾只能以两人应战。战斗进行到一半就会发生剧情，驰尾终于领悟了凭神技能瞬间将PK3人组歼灭。离开斗技场时库恩拦住主角，不过驰尾却无视了他的劝阻退出游戏。退出游戏后玩家会接到席拉巴斯道歉的E-MAIL。



传说中的黑店

在斗争都市ルミナ·クロス斗技场后面隐藏着一个贩卖装备素材的黑店，至于为什么叫黑店……看看里面卖的东西的价格就知道了。

⑪ △美味なる 过去の 草食兽

到“斗争都市ルミナ・クロス”，大火会交给驰尾“イコロ工会”的钥匙，与他一起来到イコロ工会的@home里后发生剧情。然后继续收到八咫的邮件，进入游戏后与帕伊组队，两人前往△美味なる 过去の草食兽。在迷宫里清除3个AIDA数据后，进入第二层的兽神殿触发剧情，驰尾必须面对暴走的帕伊，胜利后可获得重要道具“第7相的碑文”。

看到E-MAIL后到カナード的@home里接受席拉巴斯的道歉，之后登出游戏查看八咫的邮件去レイヴン工会。与八咫交谈后继续登出游戏查看大火的E-MAIL，之后来

CHECK POINT

马克·阿努佣兵地区的@home可以进入两个工会——カナード和レイヴン。清除AIDA的凭神战斗没有什么难度，与帕伊的战斗需要注意她的绝招“ビームランス”和“复誓の宝珠”，绝招发动前系统会有提示，之后应快速按×回避。而大招“データドレイン”是无法回避的，受到攻击后最好快速按键减少伤害。将タルヴォス的HP降到0后驰尾必须在限定的时间内使用瞄准敌人使用“数据提取”将其净化。

⑫ △くれなずむ 无穷の 夕月

查看E-MAIL后进入游戏，与帕伊和爱特莉组队后前往工会月の树的根据地△くれなずむ 无穷の 夕月，发现在清除AIDA时遇到的两个玩家原来就是工会的会长，而驰尾的下个斗技场的对手则是月の树的七番队队长的松。故事告一段落后回去接受CC社的E-MAIL，如果等级不够可以去卡斯帕提供的地址炼级。斗技场战胜松后会获得松的武器“大剑 赤铁”，而爱特莉会与驰尾因为工会月の树的情况产生争执。之后退出游戏查收E-MAIL。

CHECK POINT

与松的战斗当松的HP降至1/3后会发生剧情，松改用大剑战斗，不过只是攻击力提高了一点而已，注意回复很快就可以胜利。

⑬ △隠されし 禁断の 绝对城壁

收到皮罗西3关于三爪痕的E-MAIL，之后前往△隠されし 禁断の 绝对城壁，调查城壁上的标记后与皮罗西3交谈几次就可以直接退出游戏查看大火的E-MAIL，然后来到斗争都市ルミナ・クロス发生剧情，按照地图标记到蓝色圆圈处接受前宫皇摇光的挑战。然后退出游戏查收CC社的E-MAIL，而卡斯帕也会提供新的炼级地址。与席拉巴斯组队后前往斗技场，与前台小姐交谈后爱特莉姗姗来迟。胜利之后退出游戏时仍然会与库恩争执。

CHECK POINT

如果事先升到36级的话此战应该比较轻松，只需要注意在摇光使用技能后再按R1键进行反击，如果先发动技能摇光就会立刻反击。将摇光的HP降到一半以下时会发生凭神剧情，战斗结束。

⑭ △隠されし 禁断の 绝对城壁

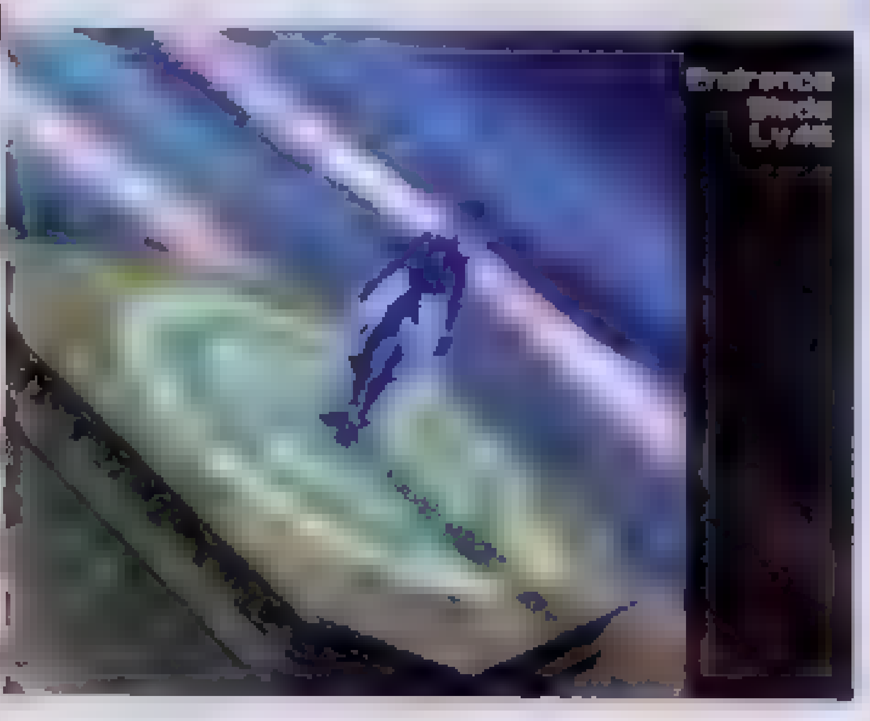
席拉巴斯来信让驰尾去看非官方BBS的うわさ板，然后进入游戏来到△隠されし 禁断の 绝对城壁。发现皮罗西3还在那里，而神和爱特莉也出现在这里。之后登出游戏查收库恩的E-MAIL，原来斗技场下个对手就是他与帕伊及大火的队伍，如果对级别不自信的话可以先去席拉巴斯提供的地址炼级。在斗技场战胜库恩后。打败他后可以获得重要道具“第3相的碑文”，八咫的也会来信告诉驰尾可以与在普通冒险中与库恩和帕伊组队了。

CHECK POINT

与库恩的战斗分两个部分，普通战斗同样需要注意发动技能的时机，而且库恩在HP1/2、450左右、100以下时都会发生固定情节。然后开始与库恩的凭神メイガス进行战斗，要注意但它会使用“ショット乱れ击ち”对驰尾进行扫射，需要即使躲避，打败メイガス之后是一段类似于EVA中初号机攻击14使徒的超级暴走情节……

⑮ 斗技场 宫皇决斗

首先来到レイヴン的@home，八咫会告诉驰尾关于宫皇安迪兰斯新的情报。然后登出游戏接受CC社的通知信，而爱特莉也会提供新的地址升级。等级45级时就可以去挑战安迪兰斯了。之后玩家最好将爱特莉的等级和好感度都升到最高，因为在此之后的剧情就无法使用她了。



CHECK POINT

安迪兰斯的HP在1200左右，虽然只有一个人，但他的攻击可能附带混乱效果，需要及时使用魔法解除，当他的HP在700以下时会发生剧情展开凭神战斗，凭神战斗中マハ的HP降到3/4、1/2、1/3、1/4时都会发生剧情。此战是目前最有技巧的一战，最初安迪兰斯只会两种攻击力不算强的攻击，当发生剧情后他会追加“诱惑の甘き欢声”，在系统提示时一定要及时躲避，之后每一次剧情他都会追加新技能，需要注意的是他的HP在1/4时会使用“数据抽取”。

⑯ △隠されし 禁断の 绝对城壁

成为宫皇后会接到很多祝贺信，进入游戏可以去港区坐船前往“王者の岛イ・ブラセル”接受封皇仪式。仪式结束后先与席拉巴斯和卡斯帕对话，然后再与在场的每一个NPC对话(包括楼下的和港口附近的NPC)，之后系统会提示驰尾寻找爱特莉，在地图左边的亭子看到爱特莉正与欧范聊天，这个谜一样的男人似乎告诉了她一些不为人知的秘密。加冕仪式结束后会接到八咫的E-MAIL，前往レイヴン工会的@home他会告诉驰尾爱特莉一个人去了三爪痕出没的地方，而且爱特莉还是新的碑文使候补。离开@home后与库恩和帕伊组队立刻前

CHECK POINT

推荐队伍等级在48级以上时再去决战，而且事先请准备足够多的回复道具。如果玩家事先联动过《.hack//恶性变异》四作的记录，三爪痕的名字会变成玩家在之前的游戏中所取的名字，如果没有进行联动，名字则默认为カイド。カイド的HP虽然只有2000，但攻击速度和攻击力都不低，此战没有回复士，因此道具在这里都显得致关重要！将凯特消灭后会进行凭神战，这是所有战斗中最有难度的一战。因为凯特的攻击方式很多，而且攻击范围都很广，HP一半以下还会使用数据抽取，所以不适合采用近身战斗。推荐先使用射击将凯特麻痹后再进行近身攻击，不过这样需要一点耐心，凭神战的最后，还需要玩家对凯特进行数据抽取才能取得胜利。

向EVA致敬

在游戏进行到驰尾与库恩在斗技场决战时，凭神战一役可谓再现了《新世纪福音战士》中EVA初号机攻击14使徒的情节，就连驰尾的怒吼都与碇真嗣有异曲同工之妙

八百由旬书 研究之书

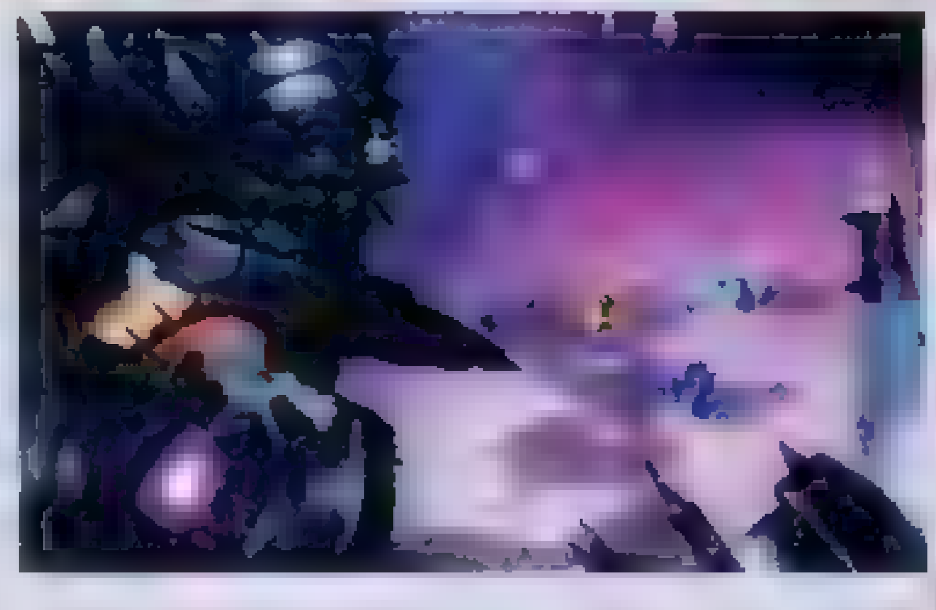
八百由旬ノ书——资料之书

在工会カナード的@home里，玩家可以查看游戏中的重要资料记录——八百由旬ノ书。系统会按照玩家的行动提升相应书的等级，每一本书升级时系统都会追加游戏的背景音乐、壁纸、影象等要素。因此想要完美通关的玩家可得好好研究如何完成这8本书了。

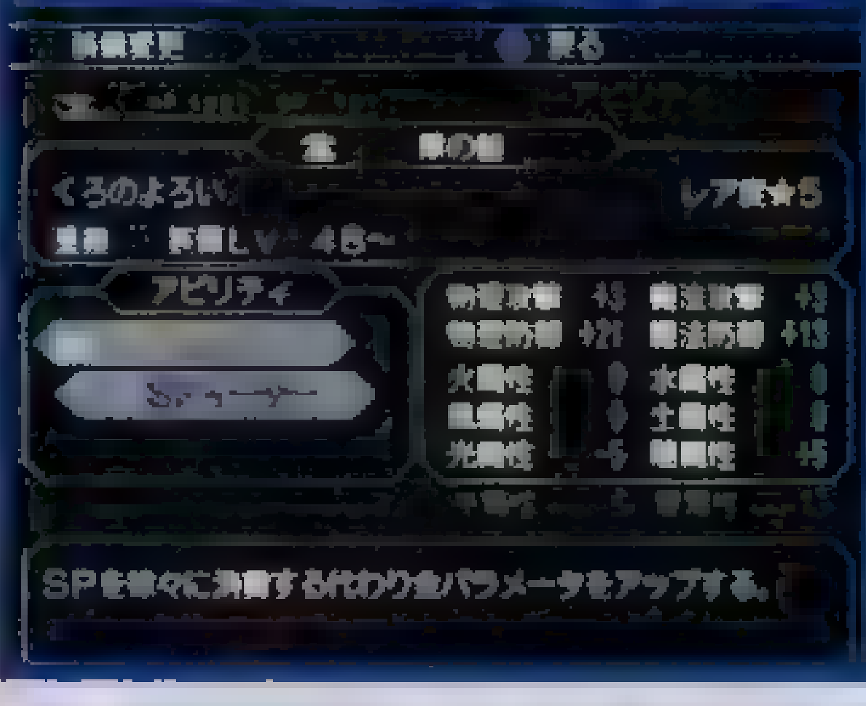
名称	涉及数据
壹(市)刈ノ书	战斗胜利回数、偷袭回数、连击回数、觉醒回数
贰(荷)刈ノ书	道具交换回数　组队次数、赠送道具次数
参(山)刈ノ书	获得兽神殿道具次数、开宝箱次数、迷宫物品破坏次数
四(刺)刈ノ书	获得道具、武器、防具、装饰品、消费道具种类
伍(吴)刈ノ书	游戏时间、迷宫传送次数
六(绿)刈ノ书	斗技场挑战次数、获得WP数、战斗中的反击次数
七(失)刈ノ书	打倒怪物的种类
八(蜂)刈ノ书	骑摩托车行走的路程数、摩托车撞击怪物次数(所以请尽早使用)

最强防具——黑之铠

游戏里最强防具名为“黑の铠”，稀有度5，物防和魔防都很高，代价是从进入迷宫时开始，驰尾的SP每秒减1，所以用不用还是看玩家自己了……这件装备必须通过完成BBS的系列事件才可获得，推荐此事件在游戏结束后再进行。



1、在非官方BBS的“The World”板里查看到“宝箱を开けたいのですが……”的帖子，获得地址△选ばれし 非凡の 供え物，前往迷宫深处发生剧情。
2、完成上一个事件后在BBS“The World”板可以继续查看到与之相关的帖子“わけわからんイベント……”，获得地址△心なき 原始の 巡礼，前往迷宫深处发生剧情。
3、完成以上事件后在BBS“The World”板查看“嫌なモンスター发见”帖子，获得地址△络みつく 喜びの 毒牙，前往迷宫深处发生剧情。



4、游戏通关后会收到E-MAIL，要求玩家前往委托屋接受任务“苏りし尸者の王を倒せ”任务，之后前往迷宫△サーバー 果てなき 尸者の深处与冥王ケルヌンノス展开战斗，虽然冥王的HP高达4000，但行动缓慢，攻击力也不是很高，因此可以轻松获胜，胜利后就可获得最强防具“黑の铠”。

黑驰尾——冒烟的自己

在游戏进行时，草原上的迷宫里会有一定几率遇到冒烟的自己，此君攻击力高、攻击速度快，最无耻的是他每秒还能回复固定HP，惟一的弱点就是黑驰尾不会使用技能攻击，不过要打败他还是得花费一番工夫的！具体如何打败他呢？这里为大家列出几个要点：

★驰尾和队员的级别必须在49级以上，因为黑驰尾的所有数值均比照玩家来设定，因此而且尽量选择高等级的同伴，最好能配置一个专门回复的同伴。
☆因为黑驰尾的设置完全比照玩家当时的装备，因此驰尾一定要装上大剑，如果不幸遇上使用双剑的黑驰尾，就等着被他好好虐待吧。
★将觉醒Mode换成“武兽觉醒”，而且必须保证以全满的Tension槽状态迎敌。

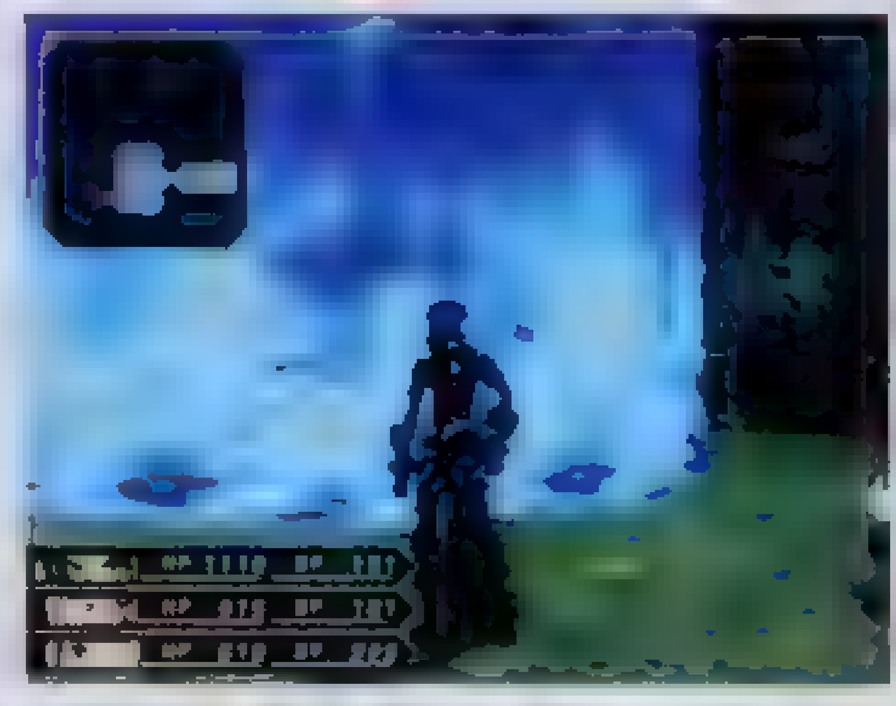
准备好一切之后选择迷宫Δ守られし 天盖の 大伽蓝(虽然理论上任何一个草原都可以，但此地图出现的几率确实比较高)。首先必须将地图上的所有怪物消灭干净、兽神殿宝箱开启、道具和奇姆全部取得。当把地图上所有的东西全部清理干净后，就可以耐心等待他出现了。黑驰尾出现后系统会以红色的箭头提示玩家，而且接近他时背景音乐会发生变化。进入战斗后立刻使用武兽觉醒。一次可以削减黑驰尾300多的HP，然后就和另外一个同伴尽力冲吧！

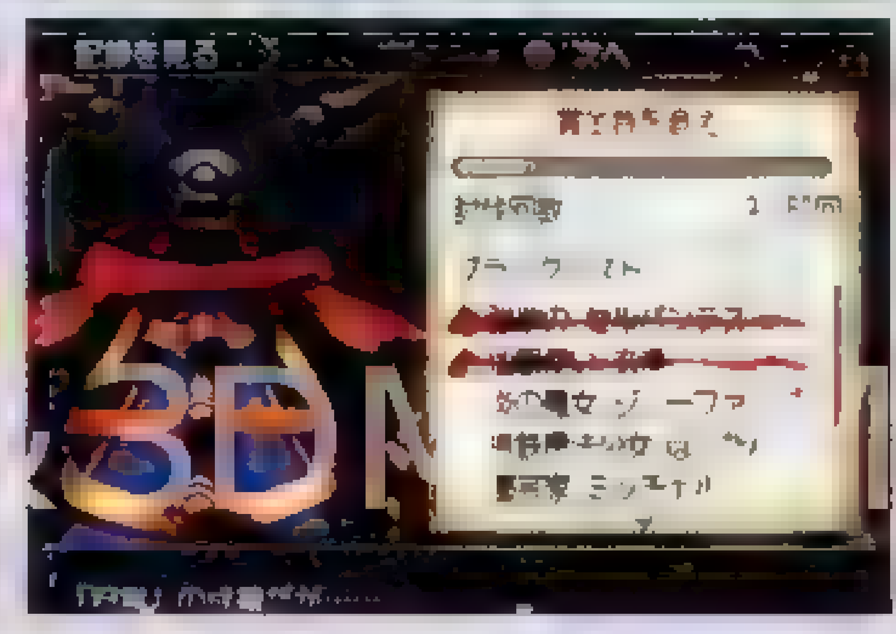
赏金首を追え——狙击PK8人组

在迷宫中，玩家可能会遇到一些由蓝色包围的特殊战斗区域，这里一般都是其他玩家间的相互PK，驰尾可以选择强制进入这个区域帮助弱势的玩家，当战斗胜利后驰尾所帮助的玩家会给予一些道具作为奖励(第三个关键词为“狂战士”的迷宫中遇到PK的几率很高)。不过在这些区域里，偶尔会遇到特殊的强劲敌人——赏金首PK8人组。如果全部将其击倒后可以获得额外的奖励。

要完成任务首先在非官方的BBS的“The World”板里看到“PKされたぁ”的帖子，之后到游戏中的委托屋接受委托“ハンターの试练”。完成任务后会收到CC社的邮件“赏金首を追え！”之后在佣兵地区的通道里与ディンゴ会话后正式开始追击PK8人组。

这8人按照出现顺序分别是“强欲のセルバンテス”、“凶眼使い玄净”、“炎の魔女ジューファイブ”、“拷铁魔法少女ぼこたん”、“园艺家ミッチェル”、“毒手拳俑々”、“不死身胴ゴーリキ”。他们的级别都在30级以上，所以推荐游戏后期再来接此任务。打倒8人可获得武器“凶式·喉斩丸”。





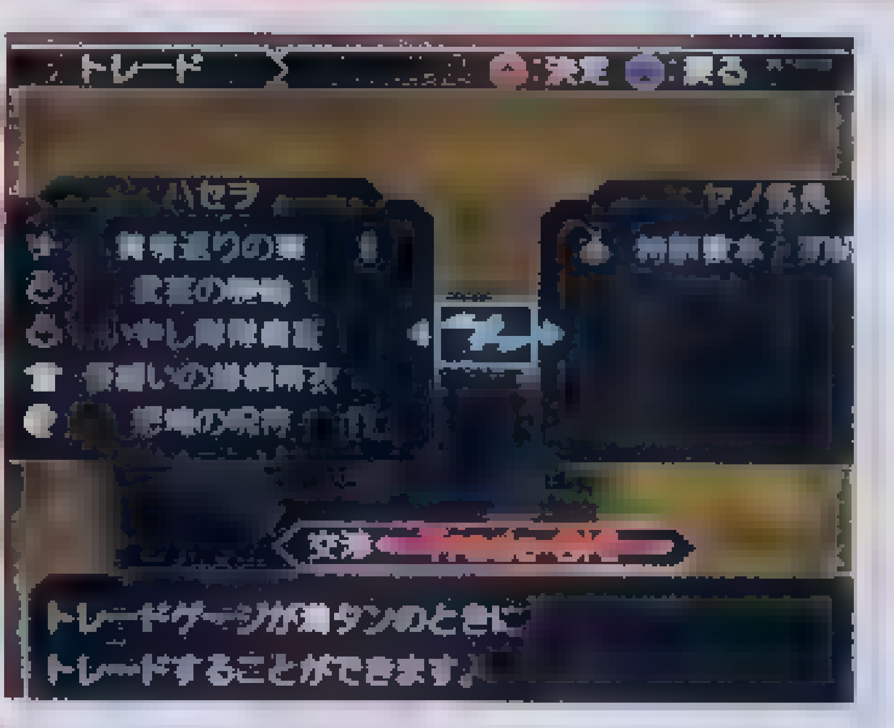
飞天计划——机械奇姆

在游戏迷宫中，驰尾可能会遇到一个倒在地上的奇怪机械奇姆，只要驰尾给他蒸汽玉它就会获得动力“升天”，虽然很快又会坠毁……究竟该怎样帮助他成功飞天呢？最初遇到机械奇姆时，它会向驰尾要求5个蒸汽玉作为动力，之后每次见面它所要求的蒸汽玉就多1个，直到第50次遇到他后给他足够的蒸汽玉它就会成功飞天。作为奖励他会给驰尾一些不太珍贵的道具……

与Teminal Disc的联动

本作除了一张游戏盘外，还与游戏同时附送一张影象DVD。DVD仔细讲解了整个“The World”的变故，影象一共分12部分，不过现在只能开启6个影象，剩下的6个必须等到第二三作发售时才可以看到……

道具喜刷刷



你是否还在为修炼武器熟练度而烦恼？你是否还在为技能少而头疼，那么请加入“道具喜刷刷”的队伍啊，在这里，一切都是那么简单！游戏中最消耗时间的恐怕就是提升武器熟练度了吧？虽然埋头苦炼是正道，不过制作人还是为玩家开辟出了一条捷径——与NPC玩家交换道具！用道具提升武器熟练度。

提升武器熟练度的道具“修行教本·初级编”(单体武器熟练度+50)与“特训教本·初级编”(全体武器熟练度+50)虽然无法通过战斗途径获得，但在都市马克·阿努中，有两个NPC玩家会携带这个珍贵的道具，他们分别是“へな子”和“ヤノ伍长”，只要在城市里不停地与他们交换，就可以尽快提升武器熟练度。另外在中央地区的工会摆摊处偶尔也会遇到有工会贩卖这两个道具，不过价钱可就……

人品大挑战——幸运动物

游戏中要找到所有的幸运动物可不是件容易的事，如何才能找到他们呢？这里就为大家列出所有幸运动物的出没地点，不过并不是它们固定只出现在这些地点，只是这几个地点遇到它们的几率比较大而已，所以在其他地图上看到幸运动物可不要惊奇哦！

名称	附加能力	出没地点
きんう	迷宫宝箱变化	Δ守られし　暁の　姫椿/Δ雅なる　況いの　万妖/Δ梦さやぐ　复誓の　双子岩
ぎょくと	全员EXP增加200	Δはじまる　非凡の　事代主 Δさやかなる 紫苑の 麒麟兜
みずち	赠与能力素材	Δ哀しき　侘び寂びの　坂面剧
はっしば	5回合内敌人HP一定几率减少	Δかそけし　傲慢の　乐园 Δ降り积もる　怒涛の　青雷云
つつが	全灭3次自动复活	Δ虫歌う　没落の　手球歌　Δ降り积もる　红梅の　双子岩/Δ守られし　暁の　不死鸟
いっぽんきば	战斗时HP、SP为1.5倍	Δ风雅なる　无穷の　怠け者
おおかみ	攻击、回复、辅助效果中任一个	Δ丰かなる　异端の　青雷云
きんきんこ	增加2000GP	Δ守られし　底拔けの　乐园 Δ风雅なる　況いの　草食兽
とうごつ	迷宫宝箱变化	Δ选ばれし　早成の　事代主
くだん	全员EXP增加150	Δ选ばれし　漆黑の　八重樱 Δ丽なる　友爱の　神宝
てんぐ	增与提升角色能力的道具	Δ飒爽たる　复誓の　濡れネズミ
みがしら	4回合内敌人HP一定几率减少	Δ隐されし　灰色の　八重樱
きりん	全灭2次自动复活	Δ追いすがる　早成の　不死鸟
とうこう	战斗时HP、SP为1.5倍	Δ飒爽たる　慈爱の　小动物
おうりゅう	增加1500GP	Δ隐されし　红梅の　夕月 Δ见も知らぬ雾降の　昼行灯
ぬえ	召唤奇姆之王	Δ选ばれし　漆黑の　八重樱 Δ马肥ゆる复习の　手球歌
おさきぎつね	被盗部分金钱	Δさやかなる　破音の　かわず池 Δ声かれる 宵暗の 毛球歌
びょうき	1次战斗中HP　SP减半	Δ欠かさざる　森严の　眠り姬
やみやぎ	战斗中HP、SP减半	Δ丽なる　过去の　不死鸟
黑毛のはっしば	—	Δ绝叫する　复职の　眠り姬

八百由旬书 世界之书

The World

全球在线人数达到2000万的大型在线网络游戏。The World的前身Fragment由德国天才工程师哈洛鲁特·休依克根据自己深爱的女性艾玛·威兰的诗歌《黄昏之碑文》为脚本创造。后来CC社从哈洛鲁特手中买下版权，制作成游戏“The World”。但事后CC社却发现，原来哈洛鲁特打算利用网络游戏收集人类的各种数据，最终在电子世界中创造出他与艾玛的孩子奥拉(也称阿乌娜，这里按照官方的翻译使用奥拉)。奥拉的出生引起了作为母系统摩尔加纳的强烈不满，她一度阻止过奥拉降生，但最终凭借玩家们的意志，这个终极AI还是诞生了(以上为TV动画《.hack//SIGN》的内容)。摩尔加纳一直没有停止过追杀奥拉的行动，玩家凯特偶然遇到被摩尔加纳的因子——八相之一“死之恐怖”追杀的奥拉，因缘之下获得可以更改游戏数据的道具“黄昏腕轮”，于是一场让The World数据恢复正常的战斗就此拉开了序幕，最终奥拉以自我牺牲的形式让这个游戏恢复了正常(以上为PS2游戏《.hack//恶性变异》4作的内容)。2015年，CC社高层人员之一的番匠屋淳打算复活奥拉，并将这个计划定名为“Project G.U.”。而19岁就在经济产业省任职的超级精英天城丈太郎为此加入了该计划。天城丈太郎深入研究过之前丧失过意识的玩家楚良后，打算从“八相”入手，创造出职业“碑文使”来重新制作一个终极AI，但因为八相的数据对玩家有选择性，因此参与实验的人们都出现了排斥现象，而番匠屋淳更发现凯特与黄昏腕轮结合后的力量超过了预计，因此他决定放弃“Project G.U.”。出于对哈洛鲁特的嫉妒，天城丈太郎拒绝了番匠屋淳的提议，于是淳只得将其中一个碑文使盗走，让计划无法实施。出乎意料的是，天城仍然按照原计划启动了“Project G.U.”。莽撞的行动造成了The World的数据崩溃，而参加计划的7名志愿者也全部失去了意识。天城为此一直抑郁不振，甚至放火烧毁了CC社本部大楼。火灾将The World的大部分数据全部烧毁，CC社于是决定放弃原来的游戏，推出全新的网络游戏——“The World R:2”，《.hack//G.U.》的故事从此开始……

八相

原来曾经是组织奥拉复活的系统摩尔加纳派生出的8个因子，但在《.hack//G.U.》中，八相分别代表了8个碑文使以及他们所拥有的能力。根据各种资料，八相分别代表了以下人物：

驰尾(The terror of Death)	第一相“死の恐怖”スケィス
爱特莉(The mirage of Deceit)	第二相“惑乱の蜃气楼”イニス
库恩(The Propagation)	第三相“增殖”メイガス
八咫(The Prophet)	第四相“运命の预言者”フィドヘル
朔，望(The Machinator)	第五相“策谋家”ゴレ
安迪兰斯(The Temptress)	第六相“诱惑の恋人”マハ
帕伊(The Avenger)	第七相“复誓する者”タルヴォス
欧范(The Rebirth)	第八相“再诞”コルベニク

Keroro军曹乱入

在游戏最后STAFF列表里，如果你仔细看，就会发现一个叫KERORO的人物，但游戏中并没有它的影子，这是怎么回事？当你收集完所有要素后，打开影象就会发现多了那么点东西……

AIDA

Automatic Idea Demanding Affection的简称，直译可理解成“人工的知性资料异常”。因为“The World R:2”本身并不成熟，而且缺少奥拉这样的终极AI维系系统，因此在不断的除错过程中，一些具有意识的程序碎片出现了，这些程序无规则的对游戏本身进行破坏，以防止奥拉的再次降生，因此碑文使的一项职责就是把这些AIDA利用数据抽取从游戏内部将其清除干净。

三爪痕

以前作游戏中主角凯特为原型存在的传说中的PK，被其使用数据抽取的玩家都会陷入意识不明状态。根据其活动规律来看，三爪痕可能是凯特与黄昏腕轮的数据结合后的产物。因为主角是代表着八相的碑文使，因此不排除三爪痕按照几年前凯特残留的数据意识——通过消灭八相让奥拉降生。

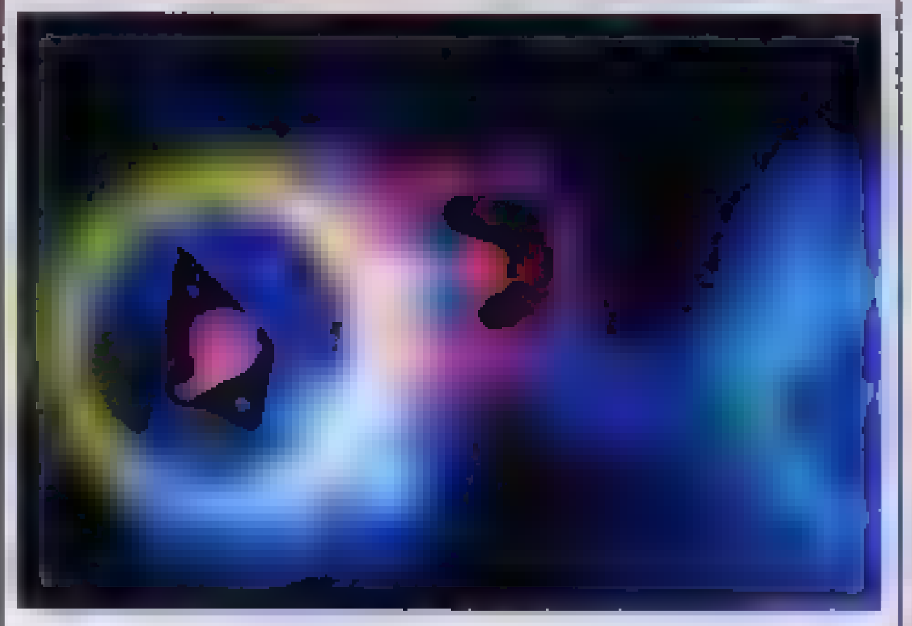
欧范

The World R:2世界中小工会黄昏旅团的会长，同时也是第八相“再诞”的碑文使。欧范一直在游戏中寻找一个被称为“黄昏之键”的道具，为此深为大家所不解。与黄昏旅团成员“志乃”似乎在现实世界中也很熟识。但自从半年前志乃被三爪痕袭击失去意识后就失去了踪影。没有人知道欧范的真正目的是什么。

PC、PK、PKK

PC(Player)即游戏中的玩家，PK(Player Killer)是指专门对普通玩家进行猎杀的玩家，而PKK(Player Killer Killer)则是指象驰尾一样专门狩猎PK、对PK进行猎杀的玩家。在The World R:2中的系统不是很完善，因此在游戏里兴起了一股以PK玩家为乐趣的不良风气，而CC社对此虽然采取过一些措施，但是效果都不明显。游戏中，CC社为了杜绝这种风气特地开辟了斗技场。根据玩家的级别不同共分为“红魔宫”、“碧圣宫”和“龙贤宫”，每一个斗技场的优胜者都被封为“宫皇”。

病毒核心



在游戏“《.hack//恶性变异》系列”4作中，凯特可以使用黄昏腕轮对暴走的数据进行“数据提取”，将“病毒核心”与普通数据相分离，而“病毒核心”也是进入某些被系统锁定领域的钥匙。病毒核心本身不具有任何能力，因此就算普通玩家获得这些病毒核心也没关系，碑文使也具有“数据提取”的能力，但只限于对AIDA进行数据提取，而三爪痕的“数据提取”则适用于游戏内任何数据。

碑文使

CC社根据八相制作出来的新职业，其目的就是重新塑造终极AI奥拉。但是由于火灾的缘故碑文使的数据都流失到了普通玩家中，CC社目前只掌握着最后一个碑文使“第三相”(从故事内容来看，CC社掌握的“第三相”并非库恩)。碑文使能够使用其他游戏玩家无法触发的“凭神”，但必须操纵者和角色心神一致才能领悟。游戏中由碑文使组成的工会叫レイヴン，会长八咫似乎就是CC社内部的成员，可以通过“知识之蛇”查看到整个网络世界玩家的行为。

Online Jack

出现在News Capture板中的一个在线新闻小剧场。主要调查和采访患有“Doll症候群”的孩子。Doll症候群专门指因为长期沉迷于The World R:2世界中的玩家，他们大部分是中小学生。Doll症候群患者病症为精神涣散，但意识还是很清楚的。在《Online Jack》采访中的男孩川口修就是这样的人，让人在意的是他在医院病房里写的几个英文单词，那即为八相的英文单词。

志乃

工会黄昏旅团的成员，说服驰尾在The World R:2中游戏下去的人，有一种大姐姐的感觉。但在半年前在地图△隠されし 禁断の 圣域遭遇三爪痕后被“数据抽取”失去了意识。为了拯救志乃，驰尾开始疯狂地追寻着三爪痕。

黄昏之碑文

艾玛从1992年开始执笔写作《黄昏之碑文》(Epitaph of Twilight)，直到2004年她去世为止，将这些文章发表在网络上。哈洛鲁特根据碑文创造了网络游戏“The World”，虽然在网络上一些有研究精神的玩家曾经试图拼凑出完整的诗篇，但由于2004年的“冥王之吻”事件导致信息全部丧失，只能从一些残留的断片中寻找信息。而在哈洛鲁特的设计中，“The World”会按照诗篇里的故事发展，为此凯特为了让“The World”恢复正常，对“黄昏之碑文”也进行了一些研究。

后记：

《.hack//G.U.Vol.1 再生》仅仅只是《.hack》世界中的一个断片，如果真正想要了解整个故事，玩家必须结合TV动画《.hack//SIGN》和《.hack//恶性变异》4部曲才能完全了解其中人物错综复杂的关系。以及“The World”世界里隐藏的秘密。目前《.hack//G.U.Vol.1 再生》只是新篇章的一个续曲，接下来分别于9月和12月发售的《.hack//G.U.vol.2 君想フ声》和《.hack//G.U.vol.3 歩くような速さで》则将为我们揭开游戏里错综复杂的关系，究竟碑文使有什么能力？欧范的目的是什么？驰尾能够唤醒志乃吗？一切都将在接下来的时间里解开……

官方错别字? 在游戏正式开始前，会出现一段开头动画，里面附有游戏角色的声优介绍，其中最让人吃惊的是一个叫库恩的角色，他的声优是一个叫“三木镇一郎”的人。不过当玩家将整个游戏通关后，ending里出现的STAFF列表，库恩的声优又换成了 三木真一郎 ……看来大家都有失误的时候啊！

私立龙鸣馆学园

文 十六夜

原本应该是个再平常不过的学期，原本应该是再平常不过的高中生活……阔别多年的表姐突然搬家过来，与死党一同进入学生会，但实际上却成为了"公主"的跑腿；为了招募新人而费尽心机，这些都是在短短的几天内发生的，虽然看上去混乱，但事实上之后的生活还会变得更加风波不断……

早在PC版推出之后，本作便被被奉为了"ツンデレ系"的教科书。"ツンデレ"其实是日本现代的自造词，它由表示冷淡、孤高的"ツンツン"和表示害羞的"テレ"组成。游戏中登场的女主角全都趾高气昂，而只有感受到主角的真心诚意后才会展现出自己腼腆害羞的另一面，这只属于一个人的微笑，其中的含义只有努力过后才能真正知晓。

娇蛮之吻 | PrincessSoft /CandySoft | AVG

PS2 | つよきす ~Mighty Heart~ | 2006年5月25日 | 日版

无对应周边 | 推荐玩家年龄 12岁以上

全角色路线攻略

游戏中6月7日之前全为序章，其中的选项并不会对之后的各角色路线造成影响。进入正篇后只要根据每个角色的列表在特定时间前往特定地点或选择特定选项就能够达成相应结局。

近卫素奈绪

日期	[illegible]
6月7日	校门
6月8日	校门
6月9日	校门
6月10日	校门
6月24日	绅士たれ！
	手伝おうか？

主角初中时的同学，因为某件事的冲突而导致两人长期处于交战状态，直到高中。性格认真的近卫只要决定下来的事情就一定会执行到底，但也因此常钻牛角尖。PS2版原创女主角，本次的剧情也是以她为主线。

蟹泽绢

日期	选项
6月7日	教室
6月8日	教室
6月9日	教室
6月10日	教室
6月25日	3キスをする、现实は非常である
7月28日	大丈夫だという

主角的恶友，虽是青梅竹马但两人经常上演"陷害与报复"的闹剧。好胜是蟹泽最大的特点，但有时往往会为此不择手段……无论是说话还是做事总会让人联想到"傻瓜"。非常在意别人议论自己的身材。

铁乙女

日期	选项
5月23日	ぶっかける
5月28日	一绪に暮らす
5月29日	しっかりやる
5月31日	起きる
	姬といろいろする
6月7日	道场
6月8日	道场
6月9日	道场 疲れたので何も考えないぜ
6月10日	道场
6月13日	铁乙女

主角的表姐，被称为"铁的风纪委员"，受主角出差在外的父母之托照顾他的起居。铁乙女自幼习武并拥有武士一样率直的性格，因此对主角散漫的性格毫不客气。弱点是电器苦手，而且只会做饭团。

椰子和美

日期	选项
6月7日	屋上
6月8日	屋上
	椰子なごみ
6月9日	屋上
6月10日	屋上
6月24日	岛を探索に行く
6月25日	2人で星を见る
6月28日	追いかける
6月30日	フカヒレ
7月5日	正直に微妙、という

失去父亲的和美沉默寡言，性格孤僻，而目中无人的态度以及嘲讽似的笑容让人一点都看不出她是个低年级学生。在主角的软磨硬泡下勉强加入学生会，虽然与蟹泽势同冤家，但关键时候还是靠得住的。

www.plumbook.cn

雾夜·艾莉嘉

日期	选项
6月7日	龙宫
6月8日	龙宫
6月9日	龙宫
6月10日	龙宫
9月5日	受け入れる（ED1）
	断る。姫を締めきれない（ED2）
9月14日	姫

日美混血，雾夜财团的大小姐兼学生会会长。容貌美丽，身材好，头脑聪明而且运动全能，被大家尊称为“公主”，然而却是个傲慢且唯我独尊的强气女。兴趣是摸女性的胸部……

佐藤良美

日期	选项
6月7日	龙宫
6月8日	龙宫
6月9日	龙宫
6月10日	龙宫
9月5日	受け入れる（ED1）
9月14日	佐藤さん

雾夜·艾莉嘉的挚友，在学生会担任秘书一职。自幼便与公主在一起，是艾莉嘉惟一信任的朋友，两人总是一起行动。与艾莉嘉不同，性格温和的良美拥有能够治愈一切的温柔，然而她性格的另一面却是……

BADENDING

6月7日	教室
6月8日	教室
6月9日	屋上
6月10日	道场
ED：童年的朋友	

近卫素奈绪剧情精选

姐姐的忧虑

近卫素奈绪，与我同一个年级的她初中时也在同一所学校，某种意义上来说也算是半个“青梅竹马”吧。虽然进入高中后因为班级“仇视”的原因，她基本上都没给过我好脸，但这几天感觉她的态度更加恶劣，一见面就要吵上一架，就像今天早上一样……

“那家伙以前不就非常喜欢较真嘛。”聚在我房里的损友们开始逐个发表意见了。

“你说的是那个2-A的近卫？她有的时候是挺让人烦的。”以蟹泽的性格相信一定不会与近卫好到哪里去……“我虽然和她不在同一个班，但貌似女生中也有不少人受不了她。”莫非这就是所谓的过分强调自己主张的下场？

“是呀……我承认近卫确实长得还不错，但是怎么说呢——总是让人感觉她无论做事还是说话都太认真了。与同样性格的乙女姐相比又缺乏运动型那种开朗和变通。”对于“异性皆OK”的新一来说，这种对女孩的否定观点还真是难得听到。

“劝你还是对她不要抱有什么幻想，别最后弄得不欢而散。”蟹泽的话确实有道理，随遇而安的我与认真、不懂通融的近卫怎么想都是水火不容的……

“不过说不定事实与我们所认为的正好相反，正所谓‘打是亲骂是爱’。”

……

“趁这个机会，有些事情要问问你。”吃过晚饭后，乙女姐严肃地对正在喝茶的我说道。“近卫素奈绪……”

“咳……”没有任何准备的我，听到这个名字从乙女姐口中说出来时，差点把喝到一半的茶喷出来。

“相当激烈的反应呀……”乙女姐想必是在庆幸我最终还是把茶咽了下去，因为她就坐在我的对面……“听说你们初中的时候就认识了？作为你的姐姐，我想听一听你们俩那会儿的事情。比如说因为什么让你俩闹别扭到现在？”

“生理上的排斥……这样说可不可以被接受？”

“你要再这样糊弄我……”

“啊，乙女姐，你就不要插手了，这是我跟她的个人恩怨”

“现在是48……”

“什么‘48’？”

“姐姐我的怒值。到70的话就不会这么客气了！”

“哇，沸点也太低了！”

“因为我想知道你俩见面就吵的原因。欣赏的学妹与自己可爱的弟弟不和，我怎么可能放着不管。如果你执意不想说那我只能用使用特殊方法了——正好前几天从电视上的摔角比赛上学了几招……”

“摔、摔角！真要拿我来练手可受不了。看样子之前近卫肯定跟乙女姐说了不少，要不她现在也不会这样紧逼不放。得赶紧想个办法，否则今天肯定过不去……”我一边迅速分析着现状一边想着对策，就在乙女姐准备“学以致用”时我脑袋里的那个灯泡终于亮起来了！

“诶，那个……其实在初中，我和近卫曾因为CPU与电视卡的兼容性问题以及DVD的区位码问题大吵过一架，并在之后几次意见不合。”

不出我之所料，电器苦手的乙女姐听到我以电脑为主题瞎掰的理由后已经完全混乱了。之后我又从内存的优劣扯到USB插口的多寡，最后更是将我与近卫的矛盾根源归结为“使用‘Windows’还是应该使用‘Dos’”……

“……”完全听不懂我在说什么的乙女姐最后站了起来。“对不起……原本我是想做些什么，但，但这要是牵扯到电器，尤其是电脑什么的我就完全不行了……作为姐姐，我太没有用了……”

对不起了，乙女姐……

跃动的心

其实说到我和近卫，就不能不提起当年在初中的那件事。那时在我们班，有个女孩因为家庭的变故而逐渐和班里的不良生走在了一起。不仅举止发生了改变，甚至性格也受到了负面的影响，而某一天居然将头发染成了紫色来上学。作为班长的近卫当然不会默不作声，而不良生们则借此机会开始向近卫发难。原本以为这件事很快就过去了，但就在当天放学后听到同学说近卫在校门口被人围住并带回了学校。“不好，这帮家伙要玩真的！”凭直觉感到不妙的我与昴一同追到了屋顶。在屋顶我们找到了被其他班级的男生围在中间的近卫，同时班上一个染着金发的女孩正揪着她，手里还拿着一把美工刀。

“哼，非要仗着人多才敢说话吗，你们这帮胆小鬼！”既使身处这种状况，近卫仍然没有服软。“有本事你们就动手呀！以为这样我就会怕了？不要瞧不起人呀！”

“住手吧，你们几个已经败了。”无论是道理上还是气势上。

虽然最终还是演变成了一场格斗，不过我与昴很快就结束了战斗，而近卫也只不过是擦破了一点皮。

www.plumbook.

当然，事后免不了挨老师一顿臭骂，不过心情依然非常好，感觉自己像是节目里的英雄。

“什么呀，现在还要来说教！？”在回家的时候，我看到了等在校门口的近卫。

“再怎么说你们那么做也……”话只说了一半，而近卫的脸却红了起来。“咳、咳……对马……谢谢……”虽然声音很小，但我能够确定那两个字是“谢谢”……

然而事情并没有像我想得那样简单结束。第二天近卫并没有来到学校，而过了几天我才得知原来她在上学的路上被那帮人报复。虽然最后那些渣滓受到了应有的惩罚，但我看着近卫贴着创可贴的脸颊以及缠裹着绷带的胳膊，心里有一种说不出来的内疚。“也许当时我们不那么冲动，而是用其他和平些的方法解决那件事，近卫就不会因此而受伤了……”在之后的一段时间里，这个想法一直在我脑海中挥之不去。虽然近卫反复强调这不是我的错，但每当听到她这样说，我的心就会隐隐作痛。从那件事情之后，我便下定决心绝不会让这个倔强而又温柔的女孩再受到伤害……

映照在心间的夕阳

百景岛，这个城市最有名的游园地。不仅公园规模大、游乐设施齐全，里面还有座远近闻名的水族馆，是年轻人假日的首选。“偶尔也应该放松一下”正是因为这句话，今天我与乙女姐一同来到了这里。晴朗的天空、放松的心情，本来今天能够痛痛快快地玩的，然而——

“所以说，为什么你会出现在这里！？”近卫素奈绪，我跟你有那么大仇吗？

“这句话应该是我来问你才对！”

“你们两个我都邀请了。我想利用这个机会消除你们之间的隔阂。”昨天我就纳闷乙女姐为什么会邀请我出去玩，原来……“如果不那样说，我想你们谁也不会来的……不过我还是要对欺骗你们这件事说声抱歉。一个是我骄傲的后辈，一个是我可爱的弟弟，我非常希望你俩能够和睦相处。CPU、内存什么的今后都不要再去想了，今天让我们痛快地玩吧。”

CPU、内存？坏了，原来还记得那天晚上我瞎掰的东西……

“哇噢，到处都是鱼呀！”水族馆的观览隧道里，乙女姐看着玻璃外成群的鱼儿，非常兴奋。毕竟无论再怎么彪悍，少女的情怀还是少不了的。“你们看到这么多的鱼，就不感到饿吗？啊，章鱼！章鱼的话就应该是切片沾酱油。嗯……”前言收回……

“金枪鱼时时刻刻都在游泳，甚至有些金枪鱼会因为游得太猛而撞死在围墙上”从隧道旁的介绍板上学到了知识。“这不就跟近卫你一样？以后还是不要轻易暴走吧。”

“哼，那对马你就是那个”——近卫用手指着远处的一群沙丁鱼——“你就是里面的其中一个，没有主见地跟随周围游来游去，随大流的性格真是一模一样，哈哈哈！”

要冷静，乙女姐在这里，现在不是和这丫头吵架的时候。

“拿着，接下来的15分钟你要和素奈绪一起乘坐百景岛观览车。”原来刚才乙女姐突然消失是为了买观览车的票。“你俩一定要利用这个机会把以往的矛盾都化解掉。”

“和对马两个人乘坐观览车，这也……”其实即使近卫不说我也会反对的。

“去吧去吧，票都给你们买好了。”乙女姐一边说着一边把我们往车上推。“我会在那边的小店等你们，下来后就过去找我吧。”

不愧是运动系的力量，我俩毫无选择余地地坐进了观览车中，接下来的就是15分钟痛苦的旅程了……

“……”

“……”

两人无语，气氛像凝结了一样沉闷，只有观览车在一点一点地上升。从这里向窗外眺望，整个百景岛尽收眼底，如果是平时看到无论是谁都会赞叹吧，不过现在这种情景……

“……”沉默在继续。

不行，在我们俩其中一个跳下去之前一定要找个话题打破这种局面。

“那个……哦，对了，你和乙女姐感情很不错呀。不过你不是拳法部的成员，也不是学生会的，也更不是我的远房亲戚……”

“应该说那样正是我所憧憬的……”一直看着窗外的近卫终于把头转了过来。“原本我就是为了能够获得精神上的锻炼而选择进入龙鸣馆的。”

“我是因为离家近……”

“第一次遇到前辈是在刚开学不久。在放学回家的路上，看到两个家伙在街上欺负一只导盲犬。你知道，为了不影响主人周围的人，导盲犬被训练成无论发生什么事情都不会叫，袭击人什么的就更不可能了。那两个家伙也知道这点，因此才敢肆无忌惮地用烟头烫它来取乐。它的主人当然是不知道发生了什么事情，那可怜的导盲犬只能任凭别人摆弄。那时我看到后想都没想就冲了上去，把他们一顿臭骂。正当恼羞成怒的男人准备打我的时候，前辈抓住了他的手腕……”

“还好导盲犬身上的烫伤并没有大碍，而事后前辈这样跟我说——‘能够那样毅然地面对两个男人，你真了不起，能有你这样的后辈我感到非常欣慰。’以那件事为契机，我与前辈逐渐熟络起来，一直到现在。与你这种胸无大志的人不同，前辈无论是说话还是办事都遵循着自己的原则。”

“不要再吵架了。”我看着近卫说道“我想说以后不要再吵架了，毕竟是思考方式的不同，吵架是解决不了什么问题的，而且还会给周围的人带来麻烦。”

“……能提出这种建议的我想也就只有你了。确实如你所说，我也不想因为这种事情让前辈还有其他人担心了。以后我会尽量克制自己的……”

虽然还谈不上是真正化解了隔阂，但我想这应该算是一个还不错的开端吧。

“这里的景色真美呀，就这么往远处望去的话……”正如近卫所说，太阳已经偏西，整个天空被夕阳映照得一片绯红。看着愉快地眺望远方的她，我忽然感到有些东西已经开始了转变……

回忆与决心

“作为两人和好的纪念，体育武道祭期间就派你到演剧部去帮近卫他们的忙吧”就是乙女姐这样的一句话，事前没有任何准备的我被“发配”到了演剧部帮忙。提到“体育武道祭”，这项在每年6月举行的全校规模的活动可以说是我们私立龙鸣馆学园的标志。届时全校学生会由不同的年级混编为东、南、西、北共四个阵营，通过各种体育竞技来决出优胜的一方。而且在体育武道祭上除了这些对抗性项目外，还会由学生自己组织舞台剧表演等活动，场面相当热闹，而作为演剧部负责人的近卫当然会抓住这个机会展现他们的实力。除了学生会分派给演剧部的各种准备工作外，好强的她还将清扫校门的活一并也抢了下来……既要加紧排练又要清扫校门，人手肯定是不够了，而我也就以“学生会特别外援”的名义被半强迫地派去了。

“接下来我来宣布在体育武道祭期间演剧部的活动安排。”虽然最初看到所谓的“学生会特别外援”居然是我这个冤家时近卫脸上写满了不乐意，但在“人手严重不足”这一事实面前她最终也只能选择接受。“首先在体育武道祭召开前，演剧部的正常排练活动会照旧进行，大家记得不要迟到。在体育武道祭召开前学生会分派下来的任务是装饰这一层的教室，而在当日我们的任务是在校门迎接来宾以及在校园派发各种宣传手册。”近卫在讲台上逐条说着准备工作的范围以及注意事项，并逐一分配到每一名成员身上。看看周围这20来人，大家不仅非常认真地听着她部署任务，而且不时赞同地点着头。确实没有想到，那个一见面就大吵大闹的近卫居然还有这样一面。

“除此之外还有一项任务，那就是负责清扫校

www.plumbook.cn

门。”

“……”刚才还跃跃欲试的大家听到这个决定后默不作声了，看来对这个体力劳动大家都不太愿意。

“不仅仅是把校门口，我们更要将经常被忽视的各个角落扫干净，而且也要把校门擦得闪闪发亮……”近卫已经完全忘记了下面20多个人的存在，自顾自地开始规划起来。

“要让我们去擦校门！？为什么近卫部长你会接受这样的任务？你难道不觉得分配给我们演剧部的工作已经非常多了吗？”我身边一个女孩子站了起来。

“就是就是，既使不清扫校门，分配给我们的活儿要在体育武道祭召开前做完本身已经很紧了……”另一个低年级的学生小声地说道。

“当然，我知道时间紧，但如果这次能在体育武道祭上取得好的评价，就很有可能在下半学期获得更多的活动经费，这样才有利于咱们演剧部的发展呀。”虽然我能理解她这样做的初衷是为了演剧部，但问题就在于近卫她在计划以及决定事情的时候过于自信，想不到从别人的角度去思考。原本以为这几年会有所改变，但没想到已经进入高中的近卫其实还是那个初中时的样子，而此时对这一点仍然没有任何自觉的近卫继续强调着自己的观点。

“我们大家都理解你的想法，然而现在的问题是已经没有多少时间了”，“既使像你所提议的那样利用休息日，一次两次还可以，但如果连续这么干的话……”

现在已经有越来越多的人开始抱怨了，而此情此景正好让我想起了当年在初中发生的那件事，那件最终使我俩成为现在这种关系的事：

“大家听我说嘛，这次决定在文化祭上表演话剧是我们在初中时代的最后一次机会了，难道大家都不想留下一些美好的回忆吗？”情景与现在一样，作为班长的近卫同样是在讲台上努力说服大家，然而她的努力是徒劳的，因为从其他同学的表情中可以清楚地看到“麻烦”二字。一节课的时间过去了，然而关于文化祭的演出仍然是没有讨论出什么结果。之后老师大骂了我们这些“没有班级凝聚力的人”，而导致这一结局出现的“原凶”，近卫自然成了被怀恨的对象——第二天，在她的抽屉里出现了一张写满了谩骂的纸。虽然我同样觉得搞什么“话剧表演”纯属是又费劲又无聊，但像这种不敢当面说出自己想法，只会背地里搞小动作的人更是让我感到厌恶。

“我很喜欢表演。”在放学回家的路上，近卫这样说道。“也许是受到了身为演员的母亲的影响吧。”

“所以你才会那么努力想说服大家？”我的脑海中又浮现出了那一天的情景。

“是的，我想与大家一起在舞台上表演，为这3年留下一个美好的回忆。”

眼前这个娇小可爱的女孩，为了实现自己的梦想而不懈地努力着，无论遇到什么样的挫折都会微笑着继续前进。看着她那清澈的眼睛，我再次坚定绝不会

让她受到任何伤害。

“近卫，我知道现在已经有人开始背地里说你的坏话，并且处处与你作对了。虽然你所坚持的并没有错，但如果还是这样的话就真的被其他人孤立了。我想有的时候还是让一下步的好，没必要搞得这么僵吧。”从我的角度来看，这样做是最好的。“做事情并不是只有一种方法，面对什么样的对手选择什么样的手段才是最有效率的。有些时候你还是应该再冷静些。”

“为什么，为什么连对马你都这样说！”令我始料不及的是，听了我的建议后近卫的反应如此强烈。“道理明摆着是在我们这边，我想只要再多跟班上的同学谈，他们一定会明白的。”

“忍一时风平浪静，退一步海阔天……”

“为了达到目的而自己妥协，像这样的事情我做不到！”还没等我说完，近卫就打断了我。“我所坚持的并没有错，为什么要让步！”

“问题其实并不在这里，更主要的是你什么事情都爱强出头！”受她的影响，我也不管不顾地将一直憋在心中的话说了出来。

“强出头！？难道不是之前没有人愿意做，我才接手的吗！怎么连你也这么不讲道理！”这时我才意识到刚才那句话对她来说太过分了，然而事情到了这个地步已经有些骑虎难下了。“无论你说什么，我是不会让步的！”

“真、真是让人无法理解……”虽然我仍在反驳她，但声音以及气势已经弱了很多。“明明都告诉你最后会是个什么结果了，但还是要……你怎么就不明白呢？”

到最后我们谁也没能说动谁，最终不欢而散，而从此我俩的关系就一直维持着现在这种状况。

“部长，还是把清扫校门这个任务推掉吧。”周围人的一句话把我从回忆中唤醒。

“……好吧，我明白了。”听着下面反对的呼声越来越大，近卫沉默了很长时间后说到“清扫校门这件事情我会自己去做的。而且你们放心，我会先同大家一样把规定工作做完的。”

“话虽如此，但既使是这样也没有人能保证以后的活动经费会增加……何必要这样玩命呢？”

“我并不这么看。即便以后经费不会增加，但我坚信只要付出就一定会有回报，所以即便只有我一个人，也会为了演剧部而努力！”

可以看出大家还想说些什么，但近卫已然说到这个份上，也就没有理由再反对了。虽然我很担心这种工作量近卫一个人能不能吃得消，但好在她选择了另一种方式解决了这个问题，单就这一点而言她确实是进步了。

尽管中途出现了些波折，但整个会议最终还是取得了实质性的成果。很快大家就按照会上分派下来的任务开始体育武道祭的各项准备工作了。作为“学生会特别外援”的我自然“荣幸”地与演剧部部长一同行动。虽然名义上是“协助演剧部进行体育武道祭准备活动”，但目前为止分配下来的任务归纳起来只有“搬运”二字。

“演剧部一共有两个活动室。”近卫一边与我一同搬运着器材一边向我介绍。“刚才我们进去的那个房间以及它对面的都是。原先其实只有一间，但去年作为我们进入省级比赛的奖励特别追加的。”可以看得出，她对于大家之前取得的成绩还是非常满意的。

“诶，原来你们还曾参加过省级比赛？”

“只有这点反应吗……不过对于外行来说不明白其中的含义也是没有办法的……”

可以听得出近卫是在埋怨我的反应没有达到她想象中的标准。不过这也难怪，对于身边充斥着日本拳术冠军或是全国模拟测验第一的我来说，对于这一类的可以说已经有些麻木了……

“今年我们的干劲更是非常足，即使排练时的要求变得严格了不少，但大家依然没有怨言地练习着。经过一年的锻炼，我也不再是刚接任部长时那个‘半吊子’了。……你那是什么眼神？不相信我说的？要知道当时……”

“哦，对了，这些应该放在活动室的什么地方来着……”

还好我反应够快，要不然近卫这个炸弹弄不好又要爆炸。话虽如此，但看到她能够在自己所选择的道路上昂首前进，我还是感到非常高兴。

校门前的双马尾

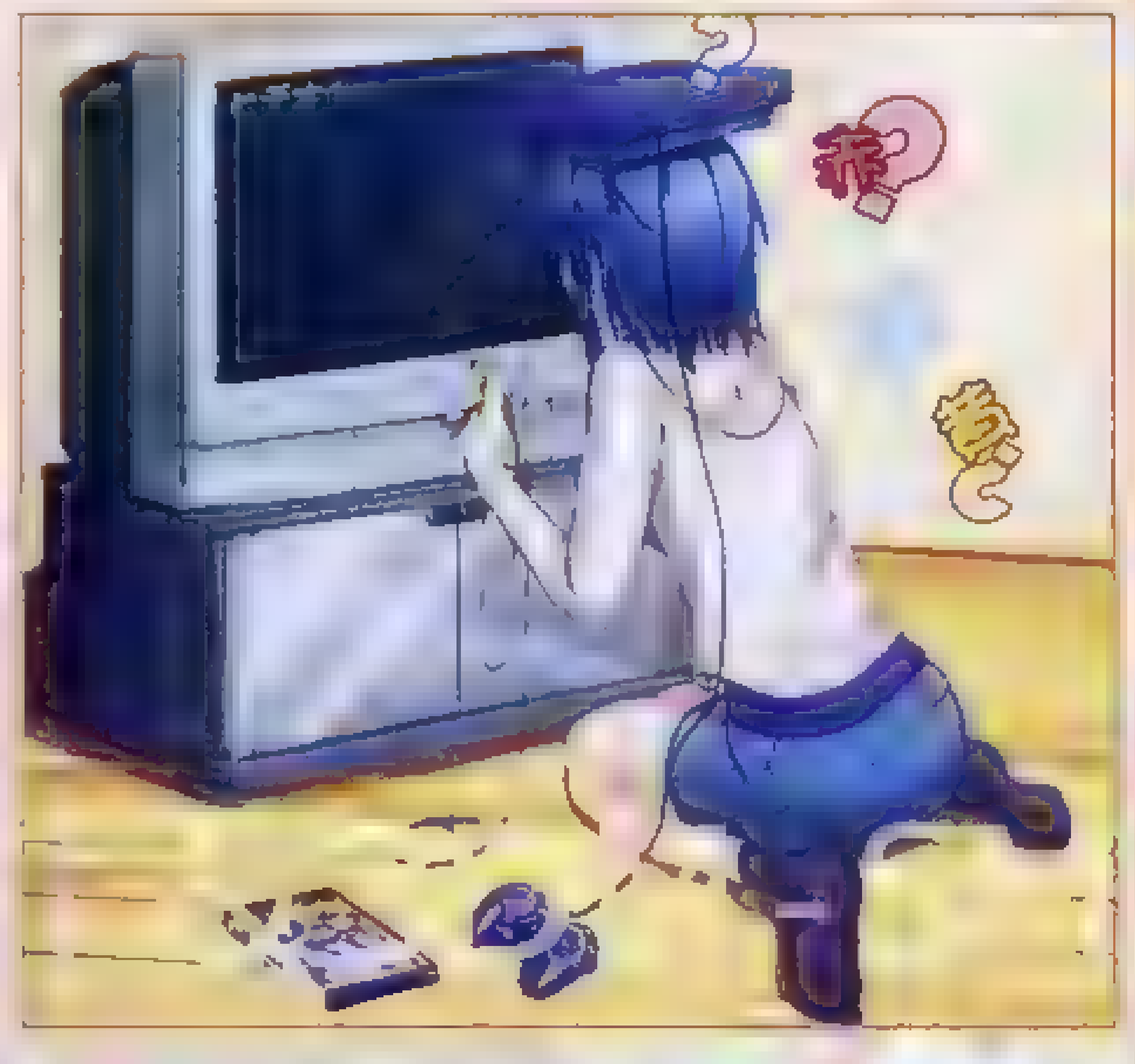
三连休的第一天，虽然之前大家满腹牢骚，但还是全员都到齐了。

“体育武道祭当天要穿的服装已经送到了，大家一会都穿上试试看。”近卫一边说着一边把装有服装的口袋递给每个人。“这是你的，对马，刚好男装多出来一件。这可是租的，千万不要弄脏了！”

“知道了，知道了……”其实我对为什么会偏偏多出一件男装抱有浓厚兴趣，不过转念一想还是天下太平最重要。

与其他成员来到隔壁的更衣室，打开口袋才发现原来这次我们要穿的居然是燕尾服！将衬衫以及领结等东西一股脑穿戴上去后，我深刻地体会到“人靠衣装”的含义。“如果男生是穿燕尾服打扮成管家样子的话，那女生岂不是……”我在整理着袖口的时候忽然意识到了这个严肃的问题。

“怎…怎么样，这件衣服？”深色的制服配上白色的围裙——没错，正如之前想到的，是女佣服！“到底怎么样嘛？”近卫又催问了一次，而且这次脸更红了。



www.plumbook.

“很适合你哦，近卫，穿上去后更加可爱了，部长。”虽然明知道这句话会导致什么结果，但看着她在发飙前一瞬间展露出的那一丝喜悦，我忽然有一种幸福的感觉。

“现在她一定还在校门前打扫呢吧……”晚上回到家我突然意识到，以近卫的性格，一定是非要把工作干完才会回去。虽然之前问她时明确表态“不需要演剧部外的人帮忙”，但我仍然还是放不下心来……怀着矛盾的心情，我再次来到了校门前，隔着老远就能看到一个娇小的身影。虽然太阳已经下山了，但6月的傍晚闷热得还是有些让人透不过气来。屹立在那里的校门以及在它旁边羸弱娇的女孩，这强烈的对比让人很容易对“辛苦”这个词感同身受。看着她艰难而又认真地擦拭着校门的栏杆，我终于忍不住走了出去。

“啊，吓死人了！”显然近卫没有想到这个时候还会有人过来看她。

“接着，这是慰问品。”一边说着一边将冰豆奶递了过去。

“哇，是豆奶！”近卫以前就非常喜欢喝豆奶，而现在她的眼睛里仿佛闪着光。不过马上又还了回来“还是不能要，我没有理由接受你买的东西。”虽然这么说，但我看得出那是相当遗憾的表情。

“拿着吧，要不然我没办法向乙女姐交差。”看她那么辛苦的份上这次就姑且迁就她一下吧。

“还没完成吗，校门的清扫？让我帮你吧。”

“No，Thank You。”能这样回答说明她还有精力……

“话说回来，大晚上穿着体操服站在校门口，你就不觉得危险？”虽然被她回绝，但我还是坚持着擦起了校门高处的栏杆。

“不要像个女孩子那样对什么事都斤斤计较，我还不是为了不弄脏校服才换上的体操服。”这没大脑的女孩……看来我更不能放下她先走了。

“不过，也只有在这方面对马是让人信赖的……就像……就像那个时候一样……”蹲在那里的近卫说话的声音也越来越小，虽然她并没有扭过头来，但借助灯光我还是看到了她脸上逐渐泛起的红晕。

“那个……对马，你说是铁前辈叫你过来帮我，这是、这是真的吗？”沉静了很长时间后，近卫突然这样说道。

“当然是乙女姐叫我来的……”

“……我想也是。”从近卫的表情还有语气中隐约透出了一丝失望，不过马上她又恢复到了以往的语气：“我还真是笨，像对马你这样的人怎么可能会想得这么周到……”

虽然这个梳着双马尾的女孩越说越起劲，但连自己都不敢相信此时的我并没有像往常一样回敬她，反而心情平静地看着她涨红了的脸。不对，与其实说是平静，在我看来更接近安逸，这种舒悦的感觉一下子将劳累与困倦全都驱散了。

“人家在说你，你居然还站在那里傻乐……啊，真让人生气！”对于我一反常态的反应，近卫刚刚才察觉到。“虽然是铁前辈派你来的，但还是要……还是要谢谢你，对马……难得人家感谢你一次，就不能再反应得强烈一些吗？啊，我真是笨蛋，居然会感谢你……”越发自我混乱的近卫，涨红着脸向家的方向跑去了。

“晚安。”目送着她的背影，我的心中默默地说……

紧握着的双手

为期3天的体育武道祭热闹非凡，不仅周围的住户、学生都来到我们私立龙鸣馆学园参观，就连电视台的记者都专程赶来报道，甚至还动用了直升飞机对整个会场进行航拍。虽然这段时间发生了不少事情，但看着本届体育武道祭如此成功，以往的所有不愉快以及疲惫都瞬时烟消云散了。

“啊，终于要结束了，都快累散架了……”体育武道祭即将进入尾声，而太阳也很快就要落山了。已经是这个时间了，我想应该不会再有参观者了，不过近卫则强调“即使只是形式上的，也要保持到最后”，没有办法，就让我陪她到最后吧。

“虽然不想承认，但这几天跟你在一起让我感觉有时还是不能太迁就自己……”

“哼哼……”听到我的话起初近卫还有些不相信，不过马上就得意地笑了起来。

“看来你终于承认了，终于认识到之前对自己太放任了，对不对？”

“很难想象，以往见面就吵的你我，可以像现在这样聊天了。”虽然也是为了转换话题，但这句话确实是我经过这些天后最大的感触。“让我们真正和好吧。”

“……”没有心理准备的近卫一时不知该怎么回答我，表现出惊讶的同时马上将头低了下去，而脸上则如同被夕阳映红了一般。

“那件事之后对你说了一些很过分的话，是我不好……”我决定从现在开始努力拉近与近卫的距离。

“对马……”听到这句话，近卫抬起头凝视着眼前这个昔日的冤家，忽然她像意识到什么似的又马上把头更深地低了下去，从侧面能够看到她的耳朵也已经红扑扑的了。

“听，这旋律……”不知不觉，今年的体育武道祭已经进入了最后的环节——土风舞。虽然我并不知道究竟是谁想出来非要在这种集会的最后集体跳如此历史悠久的舞蹈，但实践了这么长的时间后证明，这种旋律柔缓动作简单的远古型舞蹈却是产生出“物语”最好的催化剂。不过可惜的是我俩现在已经来不及回去了，白白浪费了这么好的机会。

“小姐，能请您陪我跳支舞吗？”也许是受到了气氛的影响，最终我还是鼓足了勇气将手伸向了近卫，像一名真正的绅士那样。

“诶，你说在这里？……好、好吧，难得有这个机会，在这里傻站着也无聊。既然你都开口邀请我了，就陪陪你。”近卫开心地笑着，夕阳下红润的面颊使她显得更加可爱。

两个人的手第一次握在了一起。配合着旋律，我和近卫在空无一人的校门前缓缓跳了起来。第一次与女孩共舞，我紧张得要命，近卫虽然看上去镇定自若，但从紧紧握在一起的手中能够感受到她比我还要紧张。

“这么简单的舞步还跳成这样，你也真够厉害的。”确实如有的人所说，女性在适应气氛的能力方面要比我们强得多。刚才还不敢正视的近卫现在已经能够非常自然地指导我跳舞，并且说话的语气也回复到跟往常一样。

“我真的没想到能够通过这种方式言归于好……虽然不敢肯定，但以后再遇到什么事我会尽量克制，多去从对方的立场考虑的。”刚才还对我没能跟上她的节奏而诸多意见的近卫，忽然低垂下眼睛小声地说道。

“不过以后你也要注意，不能遇到什么事都脑子一热不顾及后果。”原本我还在回味近卫刚才的那番话，谁想她马上便把话题转了过来。“平时在学校也是一样，不要老是只跟那几个朋友在一起，多跟其他人交流才对。唉，你这人身上有太多的毛病了……不过不怕，从明天开始我会慢慢都帮你改过来的。”

“……”

Mighty Heart

清晨，我懒洋洋地躺在被窝里，寄希望于接下来能够再享受一小段回笼觉，然而耳边隐约传来了什么人的声音“不去管他，也可能是我睡迷糊了……”心里想着，便转过身把被子蒙在了头上。

“快点起来！”原来还真有人在旁边叫我，不过当我明白这一点的时候自己裹在身上的被子已经被“噌”的一下抽走了。

“近卫！大清早你，你怎么会在这里？”不过真正令我吃惊的是近卫居然站在我的床前，而乙女姐则站在后面笑着看着我们俩。

“那天我不是已经说了，要帮你把身上的这些坏毛病都改过来。”近卫一边说着一边使劲拉着我，脸上洋溢着微笑。

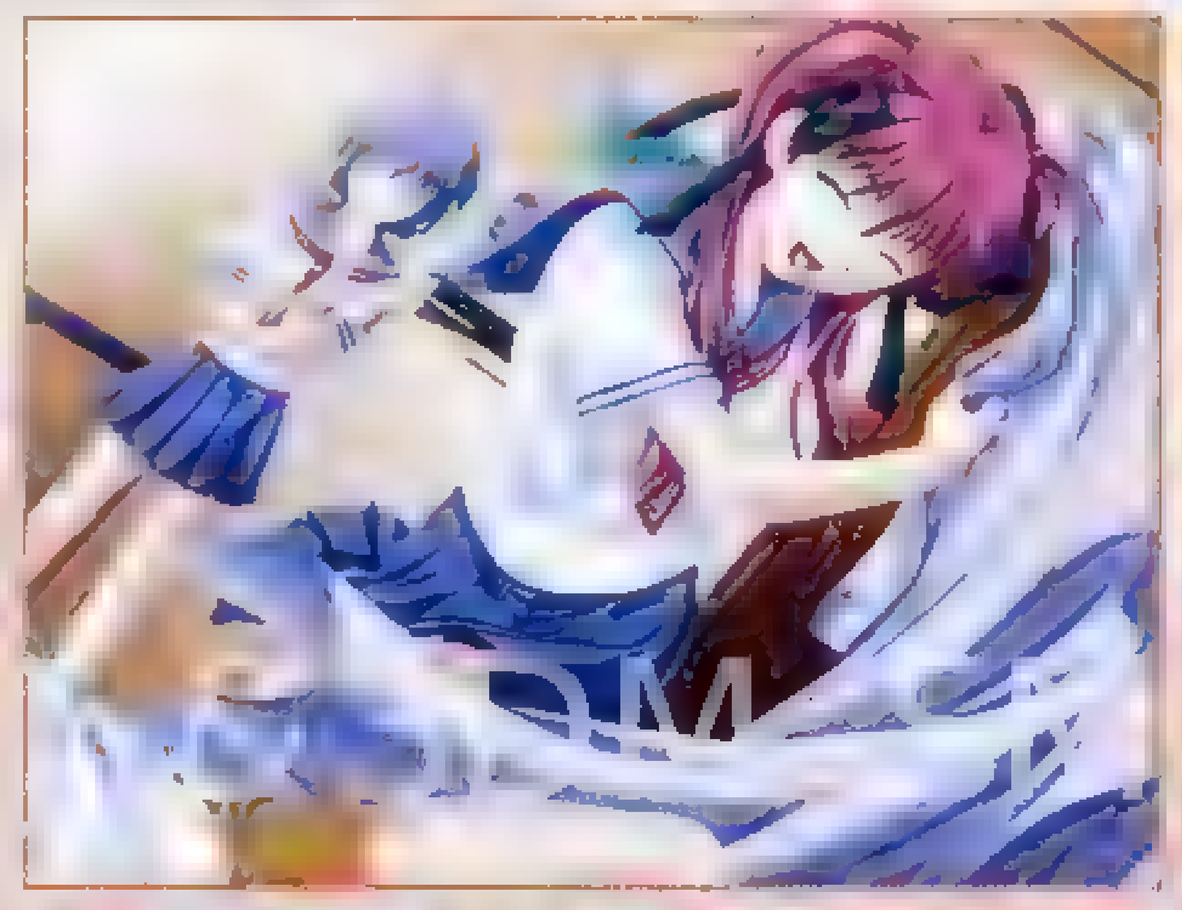
“说得好，近卫，看来可以把他放心地交给你了。”乙女姐突然说出了一句相当有分量的话。

“是，前辈，您就把对马放心地交给我吧！”听了乙女姐的话近卫更加有干劲了“再不起来就要把你掀下床咯！”

“那你也应该用更温柔的方式呀，哪有上来就往外拽的……”

“更温柔的方式？想得还真美。果然，没有我在对马你做什么都不行，没办法，从今以后我会一直在你旁边‘照顾’你的！”

新的一天就这样在喧闹声中来到了，而我与近卫的故事也才刚刚开始。



www.plumbook.cn

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

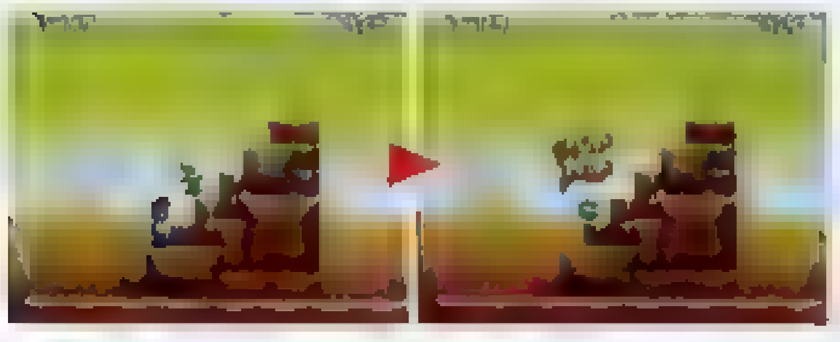
NDS 新超级马里奥兄弟

所有版本
游戏原名 NEW SUPER MARIO BROS.

无限奖命秘技复活

连续踩中敌人后分数会不断增加，数次之后更会直接奖励一条命。这个设定在本作中依然存在，所以也意味着FC版的经典秘技也同样适用！

无限奖命的方法很简单，只要有乌龟和阶梯就能成立。算准时机后起跳，就能令乌龟壳不断撞墙弹回，只需几秒之后便会开始疯狂奖命了。这里推荐的地方是2-4过关前的某处，请大家依图行事。



其实这条秘技的应用范围很广，在1-1就可以使用了。

NDS 异类接触

日版
游戏原名 Contact

投稿人：北河麻衣

通关之后的隐藏事件

将游戏通关之后，把5种宝石交给エイジス宝石商人，就可以从他那里接受委托了。因为委托的要求很多，各个时刻都不一样，所以请先把相应的道具和技能备好。

MMV难得的口碑上佳之作！值得一玩！

NGC 霸天开拓史II 最初之翼 众神之子

日版
游戏原名 バテンカイトスII 始まりの翼と神々の嗣子

隐藏的吃豆人卡片

当玩家救出ミンタカ地下的老人后，前往フェルカド再度回到老人身边，就可以得到Namco明星吃豆人的卡片。注意它可是会把其他任务卡片吃掉的哦！

与谜之生物交流

打倒ジーナ之后，和シェラタン的グレイソーン研究者对话，就可以拿到こころのリング。这时グレイソーン会出现在11个地方，只要对它们使用盐からい水，就可以和它们进行交换。

本作的BUG不少，甚至有导致游戏无法进行的BUG。

X360 九十九夜

所有版本
游戏原名 NINETY-NINE NIGHTS

武器补遗

レインボーワンド：在蒂尔露的第2关中完成2000人斩。效果为攻击力+60%、魂玉出现率+20%、移动速度+20%且可以让被打倒的同伴复活。武器等级为3级。

センテンス：在卡拉兰的第1关中，救出全部24位市民后，就会出现在附近的宝箱里。效果为攻击范围+50%且魂玉攻击槽和魂玉闪击槽的增加速度相同。武器等级为3级。

▲《九十九夜》繁体中文版已经上市！

小魔法师蒂尔露还有一把较强的武器マナのワンド，不过入手方法不明。

NDS 传说的斯塔菲4

日版
游戏原名 传说のスタフィー4

隐藏在标题画面下的秘密

在本作的标题画面中，有斯塔菲、斯塔皮等角色。只要用触控笔去点击这些角色，它们就会做出一些有趣的动作。其中斯塔菲的动作更是丰富多彩哦！

不知不觉已经出到4代了，这在任天堂游戏中也算是一个异类了。

X360 OVER G

日版
游戏原名 OVER G

远古文明战机出现！

只要击毁游戏中出现的金字塔，就会有属于远古文明的不明战机出现！说起来容易做起难，因为金字塔不会出现在雷达之上，所以也不能用锁定去攻击。要想击毁它的话就要多用非跟踪的炸弹来对付，这里推荐MK-82、CBU-87或集束炸弹。

在基地大约20度的河流沿岸就有玛雅文明的金字塔，快去将其击毁吧！

拜某编所赐，终于玩到了这款《OVER G》。在PSP版《皇牌空战》到来之前，先用它来热热身吧！

PS2 摩托浪漫旅

所有版本
游戏原名 Tourist Trophy

特殊车种嘉年华

在第21个事件"TT世界系列赛(ワールド・シリーズ)"中参加系列赛事，并取得综合优胜的话，第22个事件"特殊车种嘉年华(スペシャルマシンフェスティバル)"就会出现。在这个事件中，2005年铃鹿8小时耐久赛中出现的赛车也会登场。

在特殊车种嘉年华中取胜的话，也可以获得一些车辆，具体参见下表。另外在TT世界系列赛中取得系列优胜后，在欣赏过结局画面之后回到标题画面时，标题画面后播出的影像会和平时有所不同，大家看看就好。

ツインリンクもてぎ 街道路线	川崎NINJA ZX-12R RM'00
NY市街地路线	山叶 VMAX RM'05
リカルド・トルモ・バレンシア赛道	铃木 GSX 1300R 隼特别颜色
グランバレー・スピードウェイ	铃木 GSX 1100S Final Edition RM'00
铃鹿赛道	川崎 Z1000 RM'05

这个事件的难度还是相当大的，而且摩托车也远比汽车难开。

PS2 最终幻想XII

日版
游戏原名 ファイナルファンタジーXII

无敌角色诞生！

无敌？没错！只要按照以下方法，就可以作出一名无敌角色！

对于逆转状态大家一定都很清楚了，在逆转状态下伤害变回复、回复变伤害。由于敌人不会对我方回复，所以进入逆转状态后便是无敌了。但逆转状态的持续时间非常短，所以要想活用的话很难。不过在我方队员进入逆转状态后，如果对其使用停止魔法(ストップ)，虽然他会进入行动不能的状态，但逆转状态也会保持下去。只要停止状态不结束，逆转状态也不会消失！

有了这个秘技，可以在BOSS战前先做出这样一名角色，让其充当诱饵不断吸引火力，我方队员便可乘机躲在远处用远距离武器攻击。大家可能会想，如果做出一名逆转+停止的角色，再对他使用诱饵术(デコイ)，岂不是万事大吉了？可惜的是，这一招无法和デコイ并用……

类似的战术还有不少。比如石化中的倒数几秒时，我方角色的防御力会高得不可思议，如此一来便可……

PS2 格斗之王 最强冲击2

日版
游戏原名 KOF MAXIUM IMPACT2

全服装出现方法

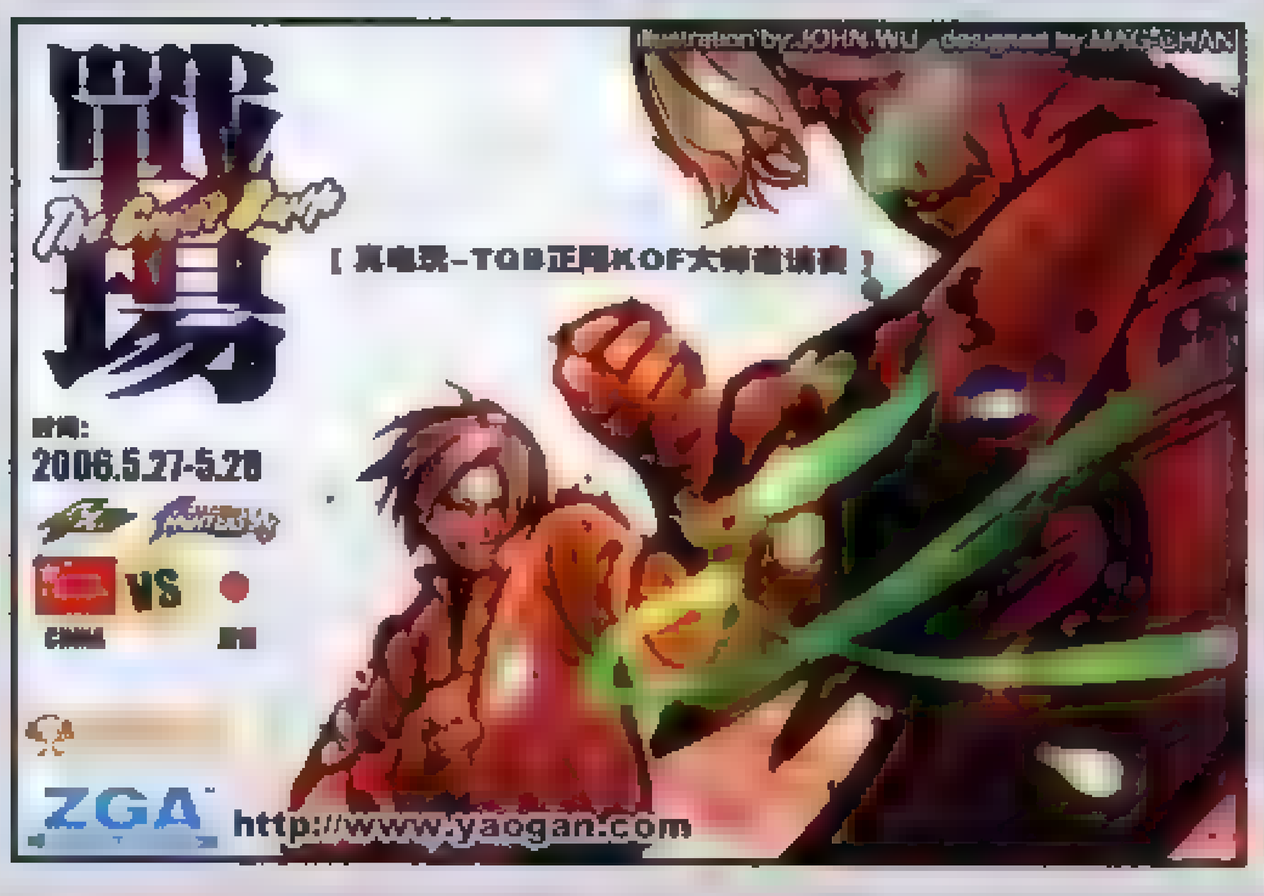
游戏中共有304件隐藏服装等着玩家去打出来。前两期杂志上说了将每个角色通关和完成200个任务后会出现新服装，不过这样加起来只有238件，还剩66件怎么打出来呢？答案如下——

STORY模式38人通关	38件
TIME ATTACK模式38人通关	38件
QUEST SURVIVAL模式通关	8件
EASY MISSION全部通过	100件
HARD MISSION全部通过	100件
EXTRA MISSION全部通过	20件

这样加起来就有304件了。其中QUEST SURVIVAL模式打过20、40、80、100、140、160、180、200关时会分别得到一件衣服。

要想打出全部服装，绝对是一件浩大的工程，不过绝对值得。大家努力吧！

▶《格斗之王 最强冲击2》成功地把一个黑帮火拼的故事变成了地球人反抗外星人的"史诗"。



斗剧'06结束后，随着中国代表首轮即被淘汰，中国的格斗界似乎又陷入了一片沉寂。但是这次中日KOF对抗赛的横空出世，给了大家一个巨大的惊喜。为今年火热的夏天开了一个好头，也足以成为日后2006年度回顾里的中国格斗界的一项盛事。就像足球一样，我们的近邻日本坚持了多年的"请进来、走出去"原则，诸多世界名帅和大牌球员都曾在日本职业联赛执教或效力，比如温格、特鲁西埃、济科、莱因克尔、利特巴尔斯基、斯托伊科维奇、莱昂纳多、邓加、贝贝托等等，培育出了比如中田英寿、中村俊辅、小野伸二、稻本润一等一大批效力于欧洲高水平联赛的中坚力量。如今日本已具备了与世界一流强队交手且不落下风的实力，以及青训体系不断向各级国家队和俱乐部输送人材的良性循环。崛起的日本足球确实有值得中国足球学习的地方，更何况始终处于世界顶尖水准的日本格斗。在如今的形势下，结果如何其实暂时并不重要，厚积薄发才是我们的长久之计。古人亦懂得取百家之长融会贯通，现如今我们中国的格斗界更应该团结一致，上下齐心，坚持请进来、走出去的发展原则，方能全面发展进而获得丰收回报。

我们的战场就是世界的

文 KYO(T)

战场—2006年"真电玩TGB大师邀请赛"中日KOF对抗赛记录

首仗胜利 中华美食"击败"日本代表

▲赛前，本次的日本代表队在会场布告板前合影。从左到右依次为：DUNE、极限堂、キャベツ、大御所。

经过多方努力，战场—2006年"真电玩TGB大师邀请赛"中日KOF对抗赛终于在上海的正阳娱乐如期举行。5月25日晚，笔者在第一时间得到日本代表抵达上海的消息，从那一刻起，笔者就摩拳擦掌准备好好为各位热爱格斗游戏的玩家报道这一次的中日KOF对抗赛，正当笔者决定先去上海烈火机房练练手的途中却得到另一条消息。晚些时候，日本代表会到烈火附近的一家餐厅吃饭。

当日晚上7点多，日本代表正式抵沪。在之前的报道中，我们已向大家介绍了本次日本代表队的阵容。如今经过近距离的观察，笔者发现他们的确是4种风格类型的选手：大御所沉稳，几乎不怎么说话；キャベツ非常开朗，笑话不断；极限堂则居于两者之间，收放自如；DUNE则是和熟人的话比较多，感觉比较怯生。据说4位日本代表在本次代表队的领队A-RUSH及其他几位上海玩家的带领下逛了一圈城隍庙，各种各样的小吃让他们目不暇接，只恨自己没长2张嘴和2个胃。结果就是当晚看着餐桌上的菜，想吃却怎么都吃不下了。俗话说，远来是客。我们作为东道主就应该尽地主之谊，看来中华美食已经为我们赢得了"第一场战斗"。

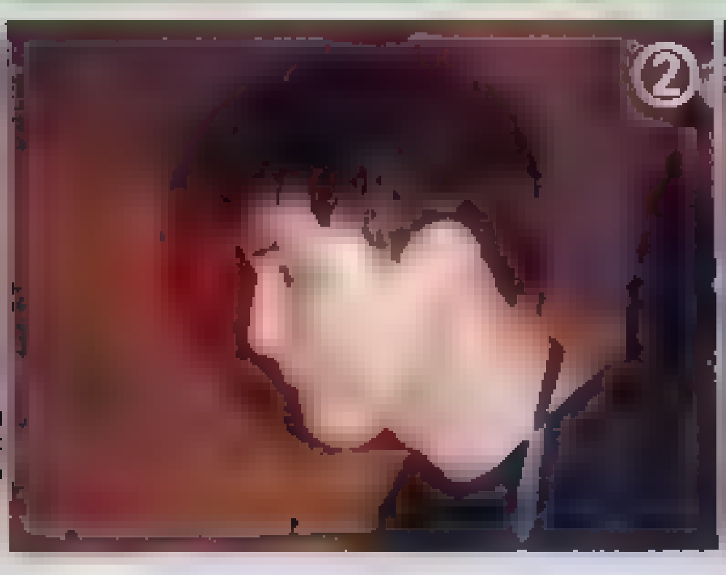
格斗之王XI 日方取胜 有所保留

5月27日，《格斗之王XI》项目的比赛正式开始。由于主办方在赛前做了充分完善的准备，使比赛能够有条不紊地进行。日本代表大御所、DUNE、极限堂先后被中国选手王亮、KYO(T)、A-RUSH淘汰，但キャベツ笑到了最后。不过最后一局キャベツ胜出时大叫了一声："胜た！"可见由于三位队友失利，他个人的压力也是相当大的。亚军则是上海最知名的KOF玩家ZJX，他面对キャベツ表现得毫不逊色。DUCK几次特殊技空取消接指令投超杀让所有观众眼前一亮，让日本代表们心里一惊。2:1的战绩相比《格斗之王XI》国内远远不如日本的环境，打到这份上实属不易。

之后的国家对抗赛上日本代表显然比个人赛上认真很多，除了DUNE一胜二负之外，大御所、极限堂都是全胜，以两个1:4结束，表现出他们强大的实力。对于中日《格斗之王XI》之间的差距，我想上海《格斗之王XI》代表人物之一MUGEN的一句话很能说明问题："我尽全力可以做到和他们抗衡，但同时我可以感觉到他们还有所保留。"比赛后很多玩家上前要求日本代表签名合影，日本代表们相当随和，来者不拒。在大规模合影之后，日本代表在A-RUSH等人的带领下离开了正阳。

■有所保留的日本代表队依然以[illegible]下两局取得了《格斗之王XI》项目的国家对抗擂台赛的胜利

www.plumbook.cn



1.在《格斗之王XI》个人项目中，我国选手王亮击败日本选手日本斗剧'03全国大赛冠军大御所。
2.本文作者KYO(T)发挥出色赢得与日本著名选手DUNE的比赛。
3.“斗剧无冕之王”日本选手极限堂负于定居日本的我国著名海归选手A—RUSH。

“《格斗之王》系列”在我国一向拥有较高的人气基础，这次能够邀请到4位货真架实的日本高手前来作赛。无论是外行看热闹还是内行看门道，可以说本次比赛都能够全面照顾到。

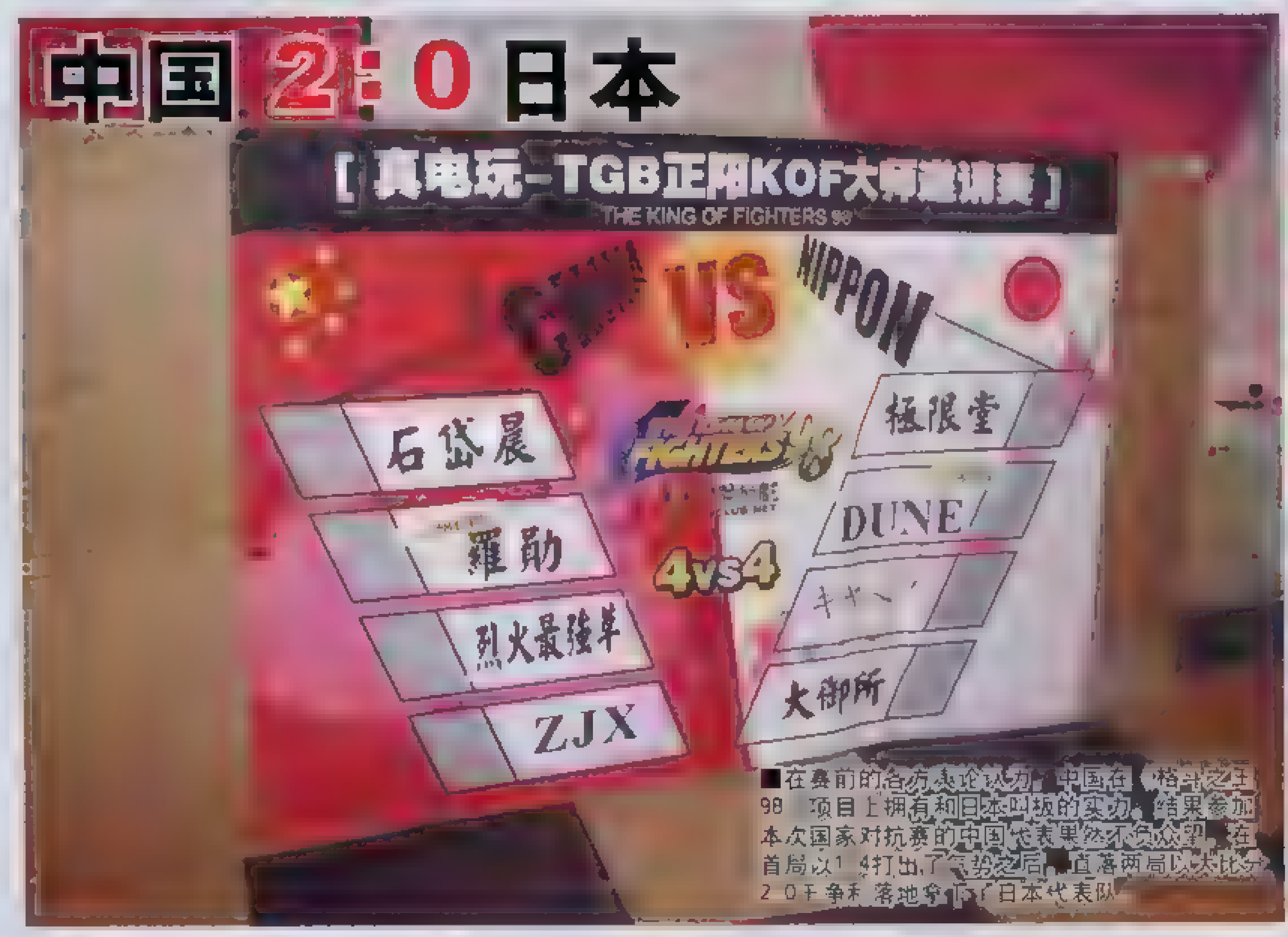
格斗之王98 中方获胜 强劲挑战

如果说5月27日的《格斗之王XI》项目是讨教的话，那5月28日的《格斗之王98》项目就是挑战了。该项目的参赛选手竟然超过100名，这让赛前的准备工作一下子紧张繁重起来。再加之有部分报名选手缺席，再核实身份以及现场补报工作占用了大量的时间，以至于比赛开始比预期晚了一个多小时。但这突如其来的等待并没有磨灭现场观众的热情，俗话说得好，好戏在后头。在主办方动用了4台框体同时比赛后，《格斗之王98》项目个人赛爆发出了本次赛事的第一个高潮。小组赛中，日本代表キャベツ、极限堂、DUNE就分别被中方选手山、那尔撒斯、周荣亮逐一淘汰。日本代表队仅存的“火种”大御所则临阵不乱，将其稳字当头的风格发挥到了极至。虽然大御所在最后决赛中输给了罗勋，但是他也赢得了全场观众的掌声。因为他向所有人展现出了电子竞技比赛中顽强拼搏，战斗至最后一秒的坚定信念。

考虑到一些观众的交通问题，最后主办方决定在短暂的个人项目颁奖礼之后，直接进行《格斗之王98》4对4的国家对抗赛。在个人赛中夺冠的罗勋再次展现出了强大的实力，第一轮就单枪匹马还了日本代表队一个1挑4。第二轮双方改变了出场顺序，曾代表中国参加斗剧'05《格斗之王》项目的朱佳鑫(ZJX)首发并赢下第一盘，之后他负于极限堂。中国代表队紧接着上场的烈火最强草连胜2局，但遇到日本代表队长DUNE的强力抵抗败下阵来。最终，中国代表队还是由之前已获得个人赛冠军，并在第一轮对抗中上演1挑4的精彩好戏的罗勋选手为《格斗之王98》的国家对抗赛划上了精彩的句号。中国代表以2：0的总比分击败日本代表，成为了《格斗之王98》国家对抗赛的胜方。

▲在国家对抗赛中，日本代表队遭到了中国代表队的强劲挑战。队长DUNE还用DV摄录机将比赛过程一一记录。

▲不负众望获得胜利的格斗之王98中国代表队，从左到右依次为：罗勋、ZJX、石岱晨、烈火最强草。



■在赛前的各方舆论认为，中国在《格斗之王98》项目上拥有和日本叫板的实力，结果参加本次国家对抗赛的中国代表果然不负众望，在首局以1：4打出了气势之后，一直落两局以大比分2：0干净利落地拿下了日本代表队。

■山选手淘汰キャベツ！

■周荣亮胜DUNE。

■那尔撒斯将极限堂斩于马下

■罗勋击败大御所，获得了《格斗之王98》的个人赛冠军

大御所迟到之迷

5月25日傍晚，A—RUSH及日本代表们来到机场候机，一行人惟独少了大御所。キャベツ等得有点不耐烦，这时极限堂收到大御所的短信，说5分钟后到。5分钟后仍然不见大御所的影子，キャベツ要打大御所的电话，但却被极限堂阻止。极限堂说大御所做事一向很稳的，大家要相信他。然后又补充了一句，就算打电话他也不会接的，反而会让他着急。这时候大御所又发来一条短信，说再过5分钟到。又过了不止5分钟，大御所终于到了。说起他迟到的原因，一行人笑得差点没力气上飞机……

大御所迟到的原因，原来是他一开始在车上睡着了，坐过了一站。这时发了第一条短信，5分钟里往回坐一站。但是由于着急，大御所没看清楚就上了一辆第一站不停的公车，于是他又坐过头了……反反复复来来回回折腾了三趟。

▲处于图片中央的日本代表一行四人目不转睛地看着会场上方的实时转播大屏幕，关注着中国格斗力量的一举一动。

たしかにさん

日本代表中的キャベツ，他的名字其实就是日语中“洋白菜”的意思。晚上吃饭时，每次大家把话题转到白菜时，总是一片たしかに的声音此起彼伏。询问日本代表之后，方知这是白菜的口头禅。不过由于他们叫得过于频繁，结果たしかに已经大有将キャベツ取而代之的趋势……

大赛总结

系列传承从接受新作开始

在《格斗之王98》的国家对抗赛结束后，本次比赛的冠名赞助商“真电玩”摇杆的老板真天悄然出现在比赛现场，在这里我们要感谢他对这次大赛的鼎力协助。至此，战场—2006年“真电玩TGB大师邀请赛”中日KOF对抗赛已经圆满结束。但是无论是对于中国选手、日本选手，还有在场观众，以及所有的工作人员来说，这次比赛都将成为一个永远难忘的回忆！从这次比赛中我们可以看到，中国与日本在《格斗之王》的总体水平上虽然存在一定差距，但是并非无法跨越的鸿沟。只要大家一起努力，有更多人加入到“《格斗之王》系列”新作的团体中来，让我们共同携手协力进一步改善中国街机的整体环境。到时候除了旧作，即使是新作要超越日本也并非是一个遥不可及的梦想！

www.plumbook.cn

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

考生临检备忘录

栏目主持 卡伦 文 悠闲

曾几何时，在汝等或吾等的生命岁月长河之中，有过那么一段——或者将要有那么一段黑色且光辉的记忆，这记忆用一本蹩脚的书名来描述就是《痛并快乐着》；狄更斯的名句则更能体现它的精髓和全部意义：“这是最好的时光，这是最坏的时光。我们一起走向天堂，我们一起走向地狱。”

是了朋友，看到这样的描述，想必你不会猜错，我们正在说的这件事物便是我国教育界用来对付莘莘学子们，让即将成年的人迅速成年的两个强者之一，它就是号称考家双雄之中的大哥——高考。

高考这件事对于大多数人来说相当于一段时间内的命运分割线，在线的这一端和那一端，分别承载着完全不同的生活。高考就像是多分支RPG里一个意义重大的选项，或者是冒险游戏里选择下一个场景的分岔路。也正因为高考具有如此重要的意义，才使得众人在面对它的时候不得不全力以赴，乃至于竭尽全力去准备和挣扎，毕竟这将要影响的是自己的人生。也正因为它如此重要，使得许多人必须在高考之前之后苦苦挣扎，体会人生带给自己的百般滋味，就好像我们默默站在游戏的最终BOSS前祈祷，只是高考没有存盘，重新来过也十分困难，因此每一句祈祷之中都包含了太多太多辛苦的回味。

所幸，在讯息如此发达的今天，我们有足够的条件，能够借鉴许多前辈经验，以理论武装实践，用学习的态度来充实自己，面对严峻的人生RPG分支。这不得不说是一件值得开心的事了……

备忘录之红颜篇

“书山有路勤为径，学海无涯苦作舟。”这两句我国前人所说的大实话乃是古代劳动人民智慧和经验的结晶，实在地描述了中国数千年来各种科举考试制度下读书人们制胜的不二法门。不过就算中国文人能够对着一幅图凭空杜撰出《岳阳楼记》这样的千古文章，就算中华民族是一个读书人都希望晚上能有狐狸精或孤魂野鬼之类给自己夜添香的群落，也比不了幻想能力超强的东瀛强者们。这些磨刀不误砍柴工的强人们面对考试这种小事，往往容易发挥出更多人生际遇给自己，乃至于后来很多人认定高考才是日本考生坐拥美女和奇迹的开端，于是高考不再是高考，而是幸福邂逅和约定的标志，就好像东京塔和樱花是宿命的标志一样……

鉴于日本历史上大多数应届考生和学生都不务正业，不是开着机器人去外星逃课就是带着行李冲进异世界约会满大街的美女和怪兽，更有甚者居然能够演绎出十步杀一人——不，是一人被杀的悲剧宿命，让我们还是暂且把目光投向比较正常的人类身上，看一看考生们的幸福从何而来吧。

“听说相爱的两个人如果能一起进东大，他们就能获得幸福哦！”

这句现在说起来颇有几分恶搞的话在当年曾经红极一时，虽然后来它和《X》的世纪末神话一样成了大家嘲笑的经典，但经典毕竟是经典。在《LoveHina》这样一个以温泉旅馆为舞台展开的故事之中，两次冲击东大失败的十九岁少年浦岛景太郎之所以如此坚持非东大不考，无非就是因为儿时同某个少女的那句约定。由此可见考试和美女往往有着密不可分的联系。也正是因为他如此坚持执着，才能够在重回日向庄的时候碰到那么多青春活力美艳动人的姑娘，并由因此一举夺得日本讲谈社的第二十五届漫画赏。

虽然浦岛的故事充满了各种看起来让人啼笑皆非的苦难，但他显然给所有应届考生做出了一个光辉的榜样——在美女的支持下，就没有什么不可能的事。因此红颜虽然作为一种世界通用祸水长存在生活的每个角落，同时也成为考生们拼搏的必备灵药。众所周知，在浦岛景太郎之前的许多年，曾经有一个名为五代裕作的青年，也住在一座公寓之中展开了自己的重考生涯。不同于浦岛的是，他周围美貌又动人的少女不多，所处的年代又是缺乏娱乐精神的八十年代，苦闷的程度远非浦岛所能比拟。万幸——万幸这部漫画的主题并非艰辛的生活和残酷的社会，也并非一定要让重考生痛不欲生，一位美丽的宿舍管理员出现在五代裕作的面前，成为他新的生活目标。由此我们不难看出，生活虽然是苦难的，只要有了美女，便也容易多添几分颜色。

作为被大多数人万分推崇的经典青年漫画，《相聚一刻》几乎成了高桥现实题材漫画中的最高峰，五代裕作这个没有奇迹的男人能够成为许多考生的榜样，不仅仅是因为他对音无响子的感情如此真挚，更多的原因恐怕是由于此人实在和现实生活中的大多数人一样，并没有什么值得夸耀的长处。在面对重考、生活和感情的三重压力时，他既没有小宇宙可以爆发，也没有勇者或魔王的血统可以继承，正如《阿甘正传》之中所说的那样，面对生活的一切悲喜，他都坦然面对，并因此得到了许多。在追求响子的漫长过程中，五代所经历的不仅仅是大学的重考，也是人生中许多考验的重新历练。这样的经历哪怕没有奇迹，也会因为如此贴近生活而打动太多太多的人。但我们不要忘记，即使这是一个让人感动到落泪的故事，能够让重考生不断振作的依然是美女，不仅这个世界很现实，连漫画都很现实……

在同样非常接近现实生活的《I'S》之中，做为一个和大多数读者一样优柔寡断的男生，濑户一贵在关键时刻毅然选择了自己所钟爱的美女，放弃了重考，放弃了再次邂逅美女的机会。虽然这种个例不能成为所有人学习的榜样，但这男子汉在当机立断的时刻应该如何抉择的态度就颇值得许多人揣摩——在更多的时候，我们应该想的是为何自己不去寻找红颜，而不是红颜们干吗都不来找自己。其实不管是漫画还是现实生活之中，有些道理总是共通的，就看读的人自己怎么思考了。所以更多的时候知识并非力量，思想才是真正的力量。

另外要说一句，在美女陪伴的重考生之中也有一个身在福中不知福的因幡东马，不过编辑说这本杂志不是限制级刊物，所以只能小心略过了，有兴趣的朋友请查阅一本名为《樱通信》的健康考生心理辅导读物，作者据说叫游人，如果找到繁体中文版请E-mail给作者，定有酬谢……

备忘录之 苦难篇

一年多以前一部美国电视剧《死神喜欢我》向众人揭示了即使身为死神也会由于出去干私活而被公司老板扣钱的悲惨命运之后，广大人民群众对于身分尴尬的孩子们便又增添了一些同情。刚才已经说过，在日本这样一个连小学生都要忙着拯救地球的地方，考生们并非只有泡美女打擦边球这一种事可以做，而且只要考生们所在的世界一旦偏离正常世界，局面往往就会变得非常可怕……

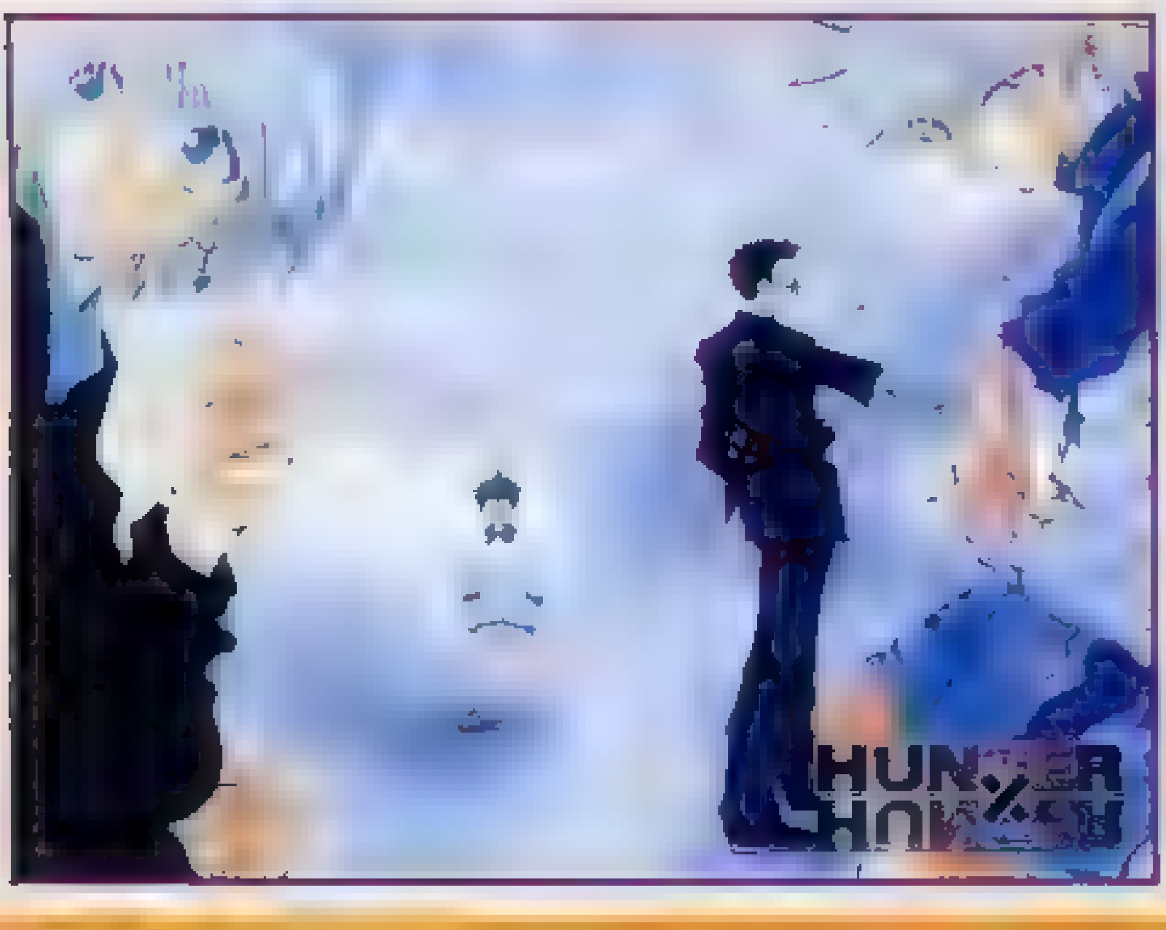
对这种情况有所了解的人很多，其中一个最著名的例子就是两位年龄未成年的小朋友，他们所面临的生平第一次考试就是传说中的猎人考试，这当中不仅有超过普通人体能的长跑测试，还有包括厨艺、格斗等等技巧在内的生存打比拼。当然这都算不了什么，最要命的是在考试合格之后他们居然还要面对更离谱的考试，不仅要在生死相搏的赛场里寻找变强的方法，还要在充满了各种强者的比较中抢夺进入网络游戏的资格，更要命的是两人进入游戏世界之后才发现这里原来还有一个杀人狂魔，甚至还有自己的仇人……如果全世界选举最不幸的考生，这两位年少有为的孩子一定会名列前茅。

其实《猎人》当中小杰和奇伢的倒霉是有优良传统的传承，在这个据说懒惰到用脚画草稿的作者还不是这么出名的时候，曾经有过一部作品江湖人称《幽游白书》，该书详尽地描写了一个因为不参加考试被车撞死的不良少年如何在命运的滚滚车轮下低头屈服的故事，从未通过任何考试的少年在死后开始接受灵界考试，并通过种种惨无人道的测验，最终成为一个性命朝不保夕的灵界侦探。这个充满魅力的故事不仅告诉大家不考试会出车祸这样浅显易懂的道理，同时也告诉很多人另外一件事，那就是如果不用心考试，恐怕将来的前途还不如“那个被毁容的人”(飞影对桑原的称呼)。在很多年之后这个故事被另外一位著名的漫画家拿去借用了一下，变成了复杂多变的忍者考试，《火影忍者》因此而变得大受欢迎，该漫画作者岸本齐史在被埋没了十年之久后，终于靠考试的剧情拉拢了一批忠实拥护者，从而一举成为一线作者，由此可见，考生们的故事在任何时候都能更好地打动广大人民群众。

还有另外一些人，他们和以往任何现实世界里的孩子们所不同的是，这些更加苦难的考生们并没有超能力，也不在世界的另一面殴打妖怪以博得各类人士的同情，他们所拥有的才能只是一些运动技巧，却因此要面临竞技和考试带来的双重压力。譬如在日本有一个以出现神秘怪兽武器和各种古怪自然现象闻名的神奈川县，这里有一支校园篮球队，他们的梦想不过是打几场能赢的比赛，当然如果能在比赛途中赢得自己心中姑娘的青睐则更好。这帮人的想法倒是很简单，可惜上天偏偏要给他们安排一个考试的宿命，在理想和爱情两样都不希望耽误的情况下，湘北的樱木花道等人(水户阳平及其一行：“……谁是‘等’？”)为了对抗考试而努力拼搏的故事甚至比他们为篮球拼搏更能感动人，因为我们知道，一个人在他拥有才能的方面努力并不值得尊敬，更让人敬佩的是为自己完全不擅长的事竭尽全力。

当然，在最不擅长考试的人当中，湘北一行完全排不上名次。能够位列前三甲的两人分别是一名私立学校的教师和一名小学四年级学生。鬼冢英吉作为有史以来可能是最成功也最有人气的教师，恐怕已经忘记自己当初因为数次未能考取三流大学，只好找一个枪手让自己进入一所五流大学就读的悲惨命运。哪怕就算是当上教师之后，依然要在中枪的情况下参加考试，可谓考生宿命的最集中体现。从这一点上我们不难理解为何此人对学生能够如此纵容，毕竟曾经有一种痛苦，学生和老师都一样刻骨铭心。

和生活在空手道冠军光环之中的鬼冢所不同，拥有一个来自未来强大道具库多啦A梦的野比雄太并没有那么多痛苦——在一次又一次的个位分数和零蛋分数打击之后，他已经对考试这种事习以为常了。做为一个历经了几十年小学四年级考试的坚强小学生，野比的失败给无数《机器猫》的读者带来了巨大的信心和勇气，让他们能够勇敢地活下去，直面考试的失败和惨淡。所以尽管只有一个静子可以偶尔偷看一下洗澡，野比依然快乐坚强地生活着，并在每次考试的时候一脸坦然。他的事迹向我们证明，就算真的是充满苦难的生活，只要乐观向上，一样可以过的很好……



备忘录之 展望篇

不管是遇到幸福还是苦难，不管是面对美好还是磨难，任何人的生活当中总要去坦然面对许多的考试，这些考试有的是学校强加在学生头上的，有的是生活硬逼着人去面对的，也有自己选择检验自己的，正如《偶合恋曲》中的女主角所说的那样：“人生当中任何一次的失败，任何一件的事，其实都只有一次机会。”抱着这样的心态去应对各种考试，做到了之后自己也不会后悔。这样的话对于很多人来说有着非比寻常的意义。也许人生当中很重要的一次考试已经开幕了，人生的考验才刚刚开始而已，在此祝愿全天下所有的考生们能够顺利开心，不管是高考也好，中考也好，这一次的考试和以后许许多多的考验，大家都要真诚开去面对 [illegible] 所有的读者朋友都有一个好心情 [illegible] 自己想要的结果。

&3DM-SM

胜负师：首先，我要郑重地说上一句，《右脑达人 爽解！找碴博物馆》的确是款相当有趣的作品，这应该也是编辑部的“右脑达人”纱迦所要说的话，他购买了本作，并对该作十分推崇。虽然Leny在以下这篇评论中说了本作的诸多好处，但用文字还是很难表达其中的精妙之处，所以还请有条件的玩家尝试一下。另一篇《游戏遗传学》对我们所熟悉的游戏系列进行了“基因分类”，虽然游戏系列化是当前业界的大势，但我个人还是希望厂商在保持优秀基因的同时能给予原创游戏更多的生存与发展空间，这样，玩家才会有更多的选择，同时也才会有更多优秀的游戏系列不断涌现。

Perfect Fit Feeling!

文 Leny

NDS《右脑达人 爽解！找碴博物馆》REVIEW

随着任天堂绝对垄断时代的崩解，在不同的主机上玩到专门对应于该主机的游戏，则成为很多玩家讨论哪部主机更具价值的一种权衡标准。当任天堂第五代家用机Wii的神奇操作方式公布时，主机决定游戏感官的定向也变得越来越明显。掌机市场同样不例外，PSP华丽的16：9超大屏幕与色泽绚烂的画面表现，都为需要强调画面演出效果的游戏提供了绝对强大的支持，典型例子就是《英雄传说》“卡卡布三部曲”，制作厂商也曾在公开场合强调NDS较弱的画面表现导致本作无法以合适的角度推出NDS版本。那么作为如今根正苗红的NDS主机，双屏显示+触摸屏+麦克风的奇特结构，又该适于何种相对应的游戏呢？

《右脑达人 爽解！找碴博物馆》，这就是一个NDS的完美演绎！

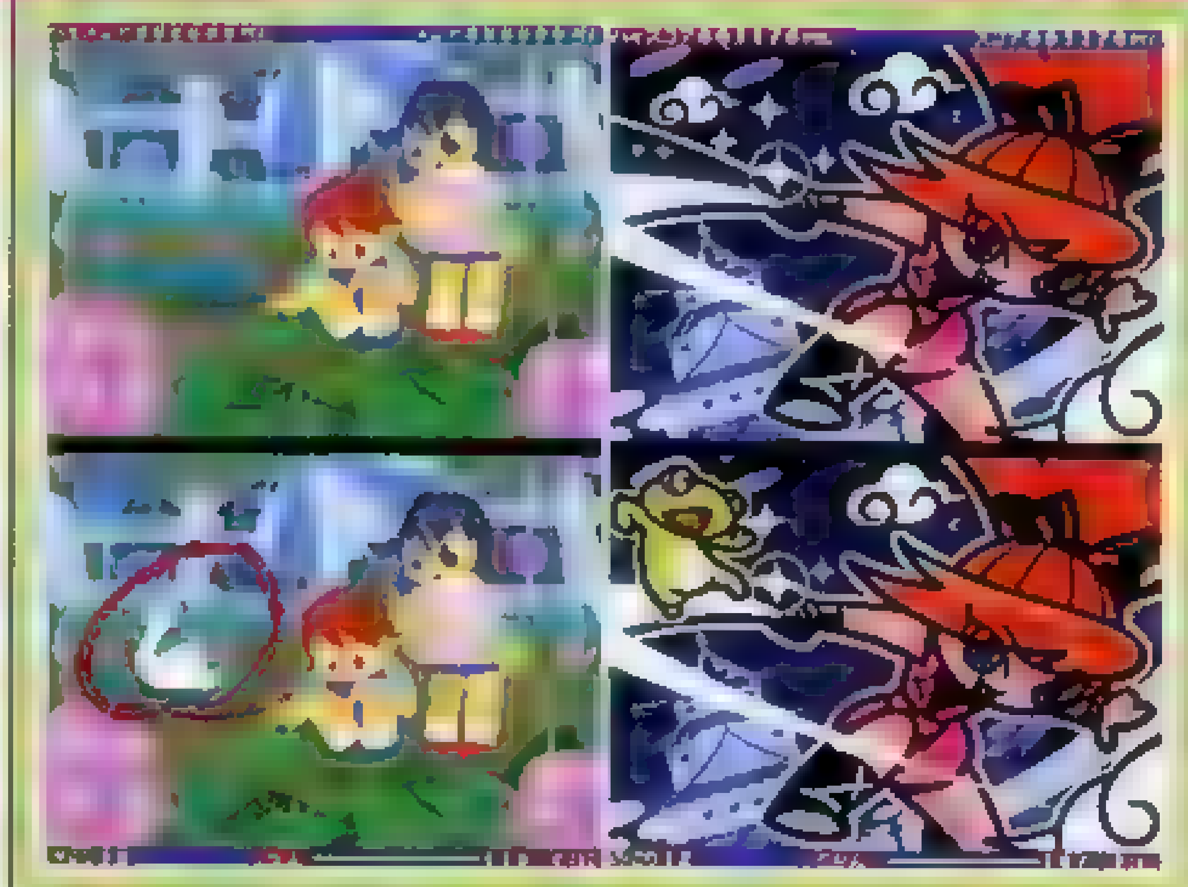
说白了，其实本作也不过是一个在很多街机厅里随处可见的找碴游戏罢了。所谓“找碴游戏”，简单地说就是把两幅看似相同的图中的不同点找出来的一种游戏方式。在上个世纪中后期，这种找碴游戏一直都是国内外很多报刊杂志的热门调味，如同国内《南方周末》经典的小强填字，日本《字谜通讯NIKOLI》大受好评的数独游戏，找碴借助简单的表现方式和全民参与的积极乐趣，曾给许多人留下了深刻的印象。

NDS主机无论是双屏还是触摸功能，首先让人想到的最FIT游戏，无疑就是找碴了，想象一下，上下两个屏幕各显示那幅看似相同的图画，下屏的触摸则负责寻找不同点，一切都是那样自然而有趣。但实际上自NDS公布以来一直都没有这样的找碴游戏出现，无论是作为主体厂商的任天堂还是日本各大第三方，似乎都没有打算推出一款绝对适合NDS的找碴游戏，究其原因，可能有两个：一是找碴游戏在街机厅中一直都扮演着附属角色，没有格斗游戏那样让人有对战的高涨情绪，也没有体感类游戏抒发和宣泄的愉悦，因此投币率一般；二是家用机制作找碴游戏本身比较小品，耐玩性也不高，很难有较大的创作突破，利润无法确定的情况下厂商们都兴趣不大。所以常在很多BBS看到玩家们高呼为什么没有找碴游戏的时候，NDS还是在找碴游戏方面经历了1年有余的真空期。感谢Namco，如此敬业地制作了一份近乎完美的找碴佳作！

评价一部找碴游戏是否优秀，大多数玩家们想到的无非就是数量众多的图片（以此保证游戏的耐玩系数），隐蔽得恰到好处的不同点（太过明显则没有了挑战性，而单纯玩颜色渐变的不同显然又是无赖的手段），以及舒心畅快的背景音乐（在紧张动脑的同时能享受音乐的熏陶）。这些当然都是Namco 想到并且作到的！10000种以上的找碴问题，10个等级的阶梯式难度增幅（其实还有里之隐藏难度），世界名曲的REMIX和Namco乐师们以轻松活趣打造不失玩味的音乐，这些都从根本上保证了本作的优异。当然，仅仅这些是不够的，Namco强大的游戏制作能力在很多创造性的表现上再次发挥。

A 闯关式的游戏方式

虽说找碴本身就是独立的两幅图片之间发生的差异关系，但是Namco还是按照闯关的方式将许多的小品找碴串联在一起。这样做的一个最大优势是，玩家们进行游戏的概念由单纯的小品级上升到了有目的的通关乃至看到大结局，全部十个大关卡里还各分割成10个小关卡，小关卡之间主要是时间和难度的比拼，而大关卡则是新游玩方式的较量，因此在长达100个关卡的不断进行和深入之中，玩家能始终保持一种特别的新鲜感，这在以前的找碴游戏中是不曾遇见的。每个大关卡的最后一小关都会伴随着紧张类似射击游戏的WARNING字样，引出非常特别的BOSS战，闯关成功后让人会有相当的满足感。就像NGC的《大乱斗DX》通关STAFF可以射击制作人名单那样，本作的通关STAFF一样是在制作人名单中找碴，足见其制作的用心程度。

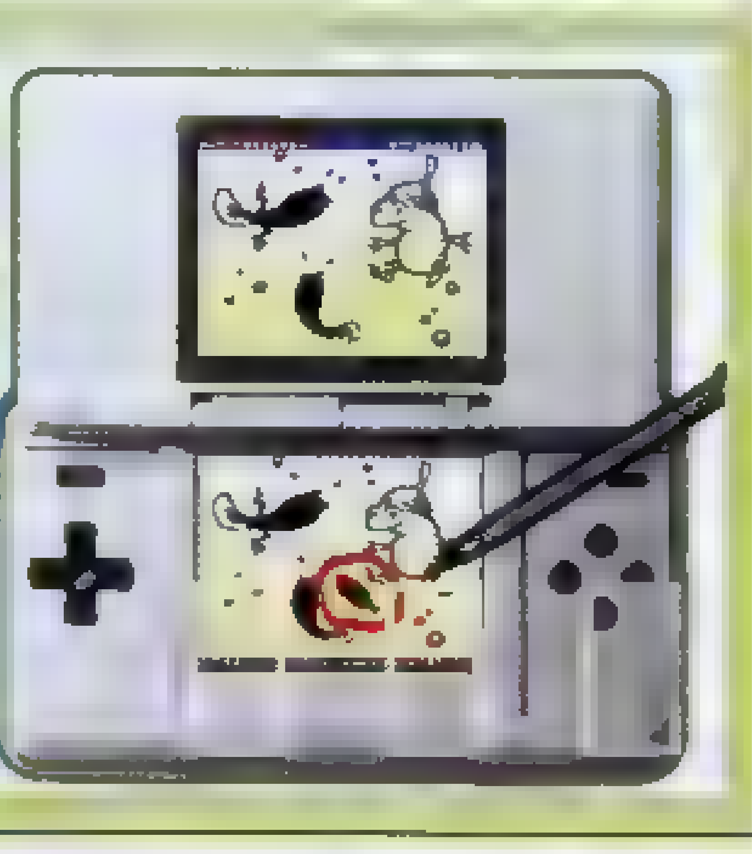


B 非凡的BOSS战

提到BOSS战，多数玩家首先想到的都会是体型巨大且拥有多种特殊能力的厉害角色，本作也不例外，只不过取代这些BOSS的其实是各种通过找碴衍生出来的新奇变化。比如第一大关的BOSS战就是SCRATCH（词汇本意：刮擦），一出场本身是一片漆黑的下屏，需要玩家用触控笔像刮开兑奖彩票那样刮出画面，然后才能找到不同点。别看这只是多了道工序，其实是对玩家进行了多方面的考验，有人刮完了画面都找不到不同点，有人很直觉地刮某个角落，而不同点就在那里，差距由此可见。再比如第2关BOSS战，NDS的麦克风功能大显身手，玩家首先就要把挡住屏幕的落叶吹开，才能开始找碴，有时候焦急得还没找到，落叶又掉下来碍事，对人的耐性真是一次考验。因为这些“BOSS”的存在，使游戏变得异常丰满，不得不赞叹Namco对关卡的完美把握。

C 锻炼右脑的“右脑指数”

前面有2005年NDS奇葩般的人气游戏《锻炼大脑的成人DS训练》请来研究院的教授，那么作为提倡“右脑达人”的本作，自然也不甘示弱地动用了日本鹿屋体育大学的助理教授儿玉光雄来协助本作的右脑开发指数。儿玉光雄毕业于京都大学工学部，并取得加里福尼亚大学研究生学位，他主攻体育心理学和体育论，著有《每日10分钟的右脑训练提高Q》等70余部作品。在他的协助下，Namco为本作针对的不同训练将右脑的刺激和强化反应归结成判断力、直感力、集中力、认知力、安定力总共6项能力。游



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

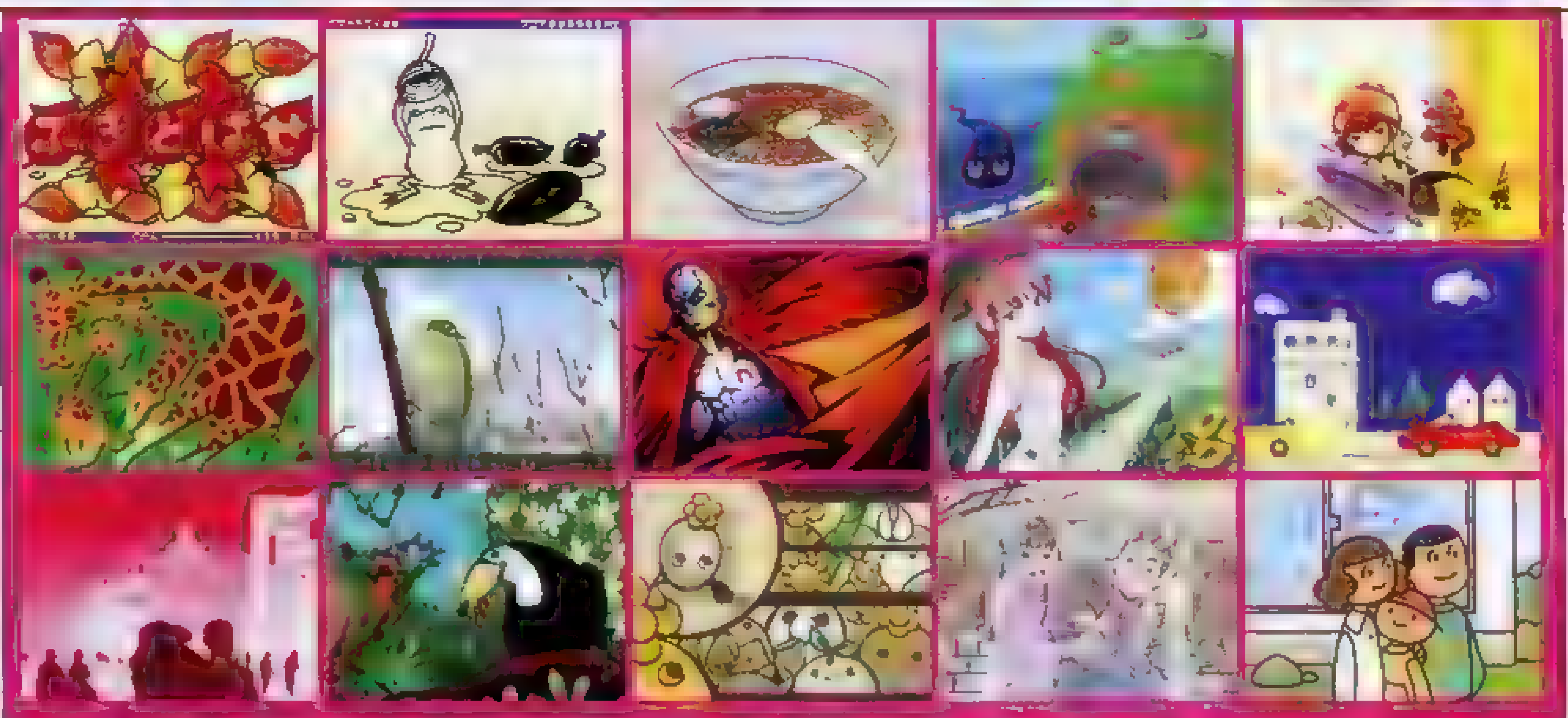
戏中玩家们的反应速度，找碴在屏幕上画圈，找碴错误的地方等细节都会被系统铭记，在最后的结果发表时以图表的形式让玩家知道自己的右脑指数。比较提赞的是，针对不同时期玩家的右脑指数，游戏还会以柬言的方式给玩家一些非常有用的生活小提示，意趣盎然。

奇趣多姿的SP MODE

正常的每个小关卡在达成一定通关条件后会获得金银铜三种奖牌，而作为玩家辛勤佳绩的奖励，奖牌的作用就是开启SP模式了。SP模式更确实地说是另类找碴的集合，与正篇中的BOSS战有些相似，SP主要是通过一些特别的手法来进行找碴。比如大名鼎鼎的神经衰弱(翻开两张一模一样的纸牌)，动画形态的找碴，问答方式的找碴等等，总之，能用来找碴的各种方式都被Namco想了个通通透透。问答找碴是一个特别新鲜的玩法，玩家需要揣摩文字问题的意义，然后找出相对应的地方。比如问题可能说“这个世界上是不存在钟表的”，那么在下屏的一幅图片中，玩家要做的就是把图中惟一一个挂钟给圈出来，是不是很有趣呢?

真正的一机多人对战

很多GBA和NDS游戏都曾强调一卡多人享乐，主要是通过数据传输实现一些简单的多人游戏，本作一样可以做到一卡多部NDS主机游乐和体验版发放，但这些并非独特，真正的杀手锏是只要一部NDS主机就能实现多人游戏的时爆爽解。时爆爽解是一个类似击鼓传花的游戏，在限定的时间内，NDS主机根据大家之前编排好的名字，在参与游戏



的众人之间来回相传，每个人尽最快速度解开轮到自己的找碴题目，而限时炸弹在谁的手里炸开，谁就是灰头冢脸的爆炸王了。虽然GBA的《瓦里奥制造》已经开拓了一部主机两个人使用LR键来游戏的先河，但是本作最大支持8人相传找碴的热闹，无疑是群体游戏的首选。

随心的每日占卜

真是不得不败给Namco了，本来游戏中的各种找碴就已经够丰盛的了，Namco还要追加这个不是游戏的游戏——占卜。玩家们在游戏初期填写的生日等各项资料都会在占卜中作为数据参考，而占卜的本身也以找碴进行的，类似于全解找碴模式，画面中几乎到处都是不同点，然而玩家只能依据个人的第一反应点出一处不同，这就是占卜需要根据玩家这个第一反应选出的结果做出的运势分析。听起来有些荒唐，但其实很多心理测试和占卜本身多少都包含了这种第一印象的成分，作为一种额外的附加价值，占卜的乐趣也就因人而异了。

就游戏性总体而言，《右脑达人 爽解！找碴博物馆》已经达到了一个非常完美的境界，行云流水的进行方式，丰富而变化多端的游戏模式，还有结合NDS主机性能的完全展现，Namco旗下的各小组也倾力协助，《风之克罗诺亚》、《太鼓之达人》、《块魂》等作品的友情客串，让游戏始终没有冷场。

截止到目前统计到的数据，《右脑达人 爽解！找碴博物馆》在日本的销量累计在6万份左右，就当前日本NDS游戏市场的总体环境来说，这是一个非常一般的中庸成绩。但值得欣慰的是，这个游戏的爽快有趣正在被越来越多的体验者们口耳相告，最终销量可能会让厂商和玩家满意。但愿这样优秀的游戏，能继续开花结果，创造更多NDS主机的Perfect Fit!

游戏遗传学

文 火焰属水

中国在遗传学领域有一句家喻户晓的名言，叫做“龙生龙，凤生凤，老鼠生儿打地洞。”说的是优等物种和劣等物种对其各自品质的继承和延续。这句俗语不仅大大有利于在血统上占绝对优势的皇亲国戚的统治，还具有对被统治阶级进行思想麻醉的作用。言外之意是：不要抱怨自己的境遇，这些是生来注定的。如果一定要怪罪的话，找你父母就好了。

看起来似乎一旦生而为“老鼠”，就一辈子都别想翻身了。好在同是遗传学，我们伟大的祖先还有一句名言也家喻户晓，叫做“富不过三代，穷不过三代。”与前者强调继承和延续不同，这句名言要强调的是变异——任何家族，只要其历史延续得足够长，总要经历一些大起大落。长盛不衰的家族和长衰不盛的家族都是不存在的。

而我个人是更欣赏后一句的。龙和凤都是人们想象中的动物，现实世界中并不存在，而且人再怎么变异，也不可能变成老鼠。比喻毕竟只是比喻，对具体人类个体的意义不大。具体的人与人之间、家族与家族之间的差异，远没有不同物种之间的差异那样大，也绝非不可改变。

说了这么多好像和游戏没什么关系，其实不然。生物的遗传学定律在游戏领域也同样适用。你不信? 请接着往下看。

在生物遗传方面，自然界为了保证最强的种族不断延续，会运用自然法则淘汰弱者。这就是我们常说的“物竞天择，适者生存”。与之相类似的，在游戏界，为了让素质精良的游戏不断延续，“物竞天择，适者生存”这一法则也会起作用。其结果是，大多数游戏都被剥夺了生儿育女的权利——没有续作，没有外传，没有衍生作品。大多数游戏作品既是一个系列的开始，又是一个系列的终结。也许有些非大作不碰的朋友没有感觉到这种现象。没关系，翻翻游戏的发售目录，你就会看到，从FC时代到次时代，这一近似残酷的自然法则一直在起作用，那些被剥夺了“生育权”的游戏数量要远远超过你所熟悉的大作的个数。而完成这一淘汰过程的，自然是游戏市场。当然，有些游戏之所以没有续作并不是因为它们不够优秀，而是因为其游戏类型和理念很难有续作来继承，比如《CO》。不过，一般来说，有资格传宗接代的游戏都是实力强劲、制作精良的。

说完了这些无儿无女的“光杆司令”，我们再来说说人丁兴旺的系列型游戏家族。幸福的游戏厂商总是相似的，而不幸的游戏厂商却各有各的不幸。制作没有续作的小成本作品，也许永无出头之日。但制作系列游戏的厂商，日子也未必好过。根据不同类型的遗传基因及其对游戏业绩的影响，我把系列游戏分成了以下四种类型：

第二类 “常青树”型

所谓常青树型，是说这样的游戏家族似乎天生就有获得成功的基因。无论是在蛮荒时代开疆拓土，还是在业界风起云涌时力挽狂澜，它的每一代子孙都能牢牢捍卫住其王者的地位。随着续作越出越多，游戏也越卖越好。正所谓“虎父无犬子”。

这样的游戏系列放眼整个游戏界，也是凤毛麟角的。能拥有其中之一便可跻身知名游戏厂商行列。很多时候，仅需靠其中的一部游戏便可以让厂商赚得盆满钵满，甚至整个财年都安枕无忧。其中

最典型的例子非“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”莫属了。随着《勇者斗恶龙Ⅷ》和《最终幻想Ⅻ》的先后发售，我们终于可以回过头去，重新审视这两个顶级RPG走过的道路。从这两个RPG刚刚出道，一直到如日中天的现在，每一作的发售之日都是厂商的成功之时。无论是国民RPG发售，还是具有更强国际影响力的《FF》登场，所有其他游戏都要屈身相避，眼睁睁看着光环被戴在这两款游戏的头上。除非再犯下《灵魂深处》那样的错误，否则我们很难想象还有什么市场风波能让同时拥有两大白金RPG系列的SE垮台。

除了以上两个RPG系列外，“《实况》系列”和“《无双》系列”也可以列入备选名单。与前两者稍有不同的是，后两款游戏系列多少都有一些炒冷饭的嫌疑。不过，只要玩家买账，我们也无须对游戏的创新不足过分苛责。毕竟，在现代商业社会，消费者才是上帝。

第二类 “虎父犬子”型

这种类型的游戏系列和常青树型一样，都有着不错的开局。首作横空出世时便如众星捧月一般博得满堂彩。人们往往对其续作寄以厚望，希望这个系列能成为下一个常青树品牌。可事与愿违，发售前被众人一致看好的游戏续作偏偏出了篓子。或者是对前作成功元素的抛弃和颠覆，或者是别出心裁得过了火，或者是出了几个低级BUG，最终导致玩家倒戈，整个游戏系列从此一蹶不振。

此类型游戏的集大成者非Capcom莫属。而Capcom的“《鬼泣》系列”更是其中最典型的例子。《鬼泣》1代至今仍被许多核心动作玩家称为神作，绝非浪得虚名。即便是与不同时代的Xbox最优秀动作游戏《忍龙》相比，也毫不逊色——当然，画面除外。但其2代的发售却终结了这个刚刚开始的动作游戏神话——过分花哨的动作，大剑的过分凝滞，还有对枪械威力的过分强化，都导致了业界和玩家如潮水一般的恶评。尽管许多初尝《鬼泣2》的玩家没觉得该作有什么不好，但这和他们没有1代的经历有很大关系。正所谓“不怕不识货，就怕货比货”，玩家们一向是“曾经沧海难为水”的。有时候，我也曾想过，要是《鬼泣2》作为系列第一作，而《鬼泣1》作为系列第二作，是否人们对该系列的评价会有所转

变？这个只有天晓得了。不过，有时候游戏制作得太出色也未必是什么好事。那句话怎么说来着，哦，对了，叫做“这个世界上最困难的事是战胜自己”。“空前”固然不错，但要是“绝后”就不好了。

此类型的备选名单中包括“《鬼武者》系列”、“《生化危机》系列”、“《波斯王子》系列”等等。应该说，大多数知名游戏系列走的都是这条道路。世上鲜有常胜将军。成就一款既叫好又叫座的优秀游戏，需要太多的条件，甚至是运气。而毁掉它，却往往只需要一个缺陷就够了。我们不能奢望所有的游戏系列都能像《FF》、《DQ》那样一路辉煌地走下去，只要这些明星曾经璀璨过，便已足够。

第三类 “大器晚成”型

据说，肯德基的创始人——桑德斯少校是在60多岁时创业的。无独有偶，三国时的名将——黄忠也是在晚年才被刘备集团重用。在我们慨叹“夕阳无限好，只是近黄昏”的时候，却偏偏有一些值得敬佩的长者，用自己的言行颠覆着我们愚蠢的偏见。

游戏界不乏这样的“长者”。它们在初出茅庐时并未有任何过人之举。甚至在步入壮年时也仍然流于平庸。但就在几乎所有人要对其放弃希望时，它却奇迹般地焕发了第二春，技惊四座。这其中的代表作非“《横行霸道》系列”莫属。大多数玩家对该系列的了解都是从3代开始的，我想。虽然前两作也有许多玩家尝试过，不过那大部分是在玩家尝试过3代以后回顾早期作品时发生的事情。

严格地讲，《GTA》3代以后的作品和其前作并不能算做是同一个游戏。其中最主要的原因是游戏核心制作人的更换。不过，也正是因为更换了核心制作人，《GTA》的制作理念才得以发生脱胎换骨的改变，并进而演化出一个全新的游戏类型。在当代游戏发展史上，很少有哪一部作品遭受过如此之多、如此广泛的非议。更没有任何一部作品能够在如此之多的非议之下越卖越好。《GTA》的确创造了许多奇迹，它是大器晚成型游戏中的佼佼者。

被列入备选名单的还有“《潜龙谍影》系列”和“《恶魔城》系列”。前者在FC时代显然还是一个不为人瞩目的“无名小卒”。但是在玩家们就PS3的真正机能争论不休的今天，“《潜龙谍影》系列”无疑已经成为支撑起PS系主机的栋梁。后者在FC时代、PCE时代都屡次登场，但每次都是高兴而来，扫兴而归。直到那款叫做“月下”的神作出现，该系列才真正得以扬眉吐气。

第四类 “屡败屡战”型

有位曾经很风光的影帝在广告中说过这样一句：“成功？我才刚上路唉！”其实，真正刚上路的，往往都是些失败者。因为失败，所以需要不断回到起点，不断重新上路。这个过程是很痛苦的。却也是大多数有志成功，却又没那么幸运的人必须去面对的事实。

游戏界里也有这样一些丑小鸭。它们从第一作开始就默默无闻，直到现在，仍然不为太多人所知。但它们从未放弃过努力，它们一直在耐心地积累着通往成功之路的筹码，它们一直期待着自己能

成为明天的白天鹅。一个心怀梦想的游戏厂商是值得玩家去尊敬的。

这种类型的游戏不多。其主要原因是，游戏厂商不是科研机构，一旦试验失败还可以向国家重新申请研究经费。一款销量惨淡的游戏是很难让厂商下定决心去开发续作的。如果让我举一款最有代表性的游戏的话，我想把这项桂冠颁给“《卡片召唤师》系列”。

毫无疑问，这是一款极度核心向的游戏作品。很多玩家至今仍不知道还有这样一款桌面游戏，更不知道这颗蔚蓝色的星球上有一家叫做大宫的公司。叫好不叫座是整个系列作品一直要面对的现实。其PS2版的2代，在全球仅卖出4万套。让人惊奇的不是这个系列作品的销量有多低，而是在如此惨淡的销量下，大宫公司竟然继续开发续作，其X360版的最新作《卡片召唤师 传奇》已于4月份公布了。《卡片召唤师》的系统之博大精深、卡牌组合之变化多端、卡片绘画之精美、游戏音乐之空灵，在同类游戏中，无有出其右者。但也正是这种“曲高”的特点引发了“合寡”的后果。不过，只要这个游戏还有知音在，它就有理由继续活下去。我期待着它成为白天鹅的那一天。

与《卡片召唤师》有着相似命运的，还有“《莎木》系列”。与前者相比，后者的投入更大，而损失也更为惨重。一款由众多顶尖游戏制作人员倾心打造的产品为何销量每每不如人意，的确是一件耐人寻味的事情，而真正的玩家不会奢求更多。

到此为止，对游戏家族遗传类型的分析已经基本结束了。游戏遗传学是一门大学问，而我所叙述的只是管中窥豹。那些成功的游戏，有无数都是有能力把握并发掘市场成功的游戏基因的厂商，只有让这些导致成功的基因不断被继承，[illegible]性也才真正能够在实践中被发扬光大。

&3DM-SM

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

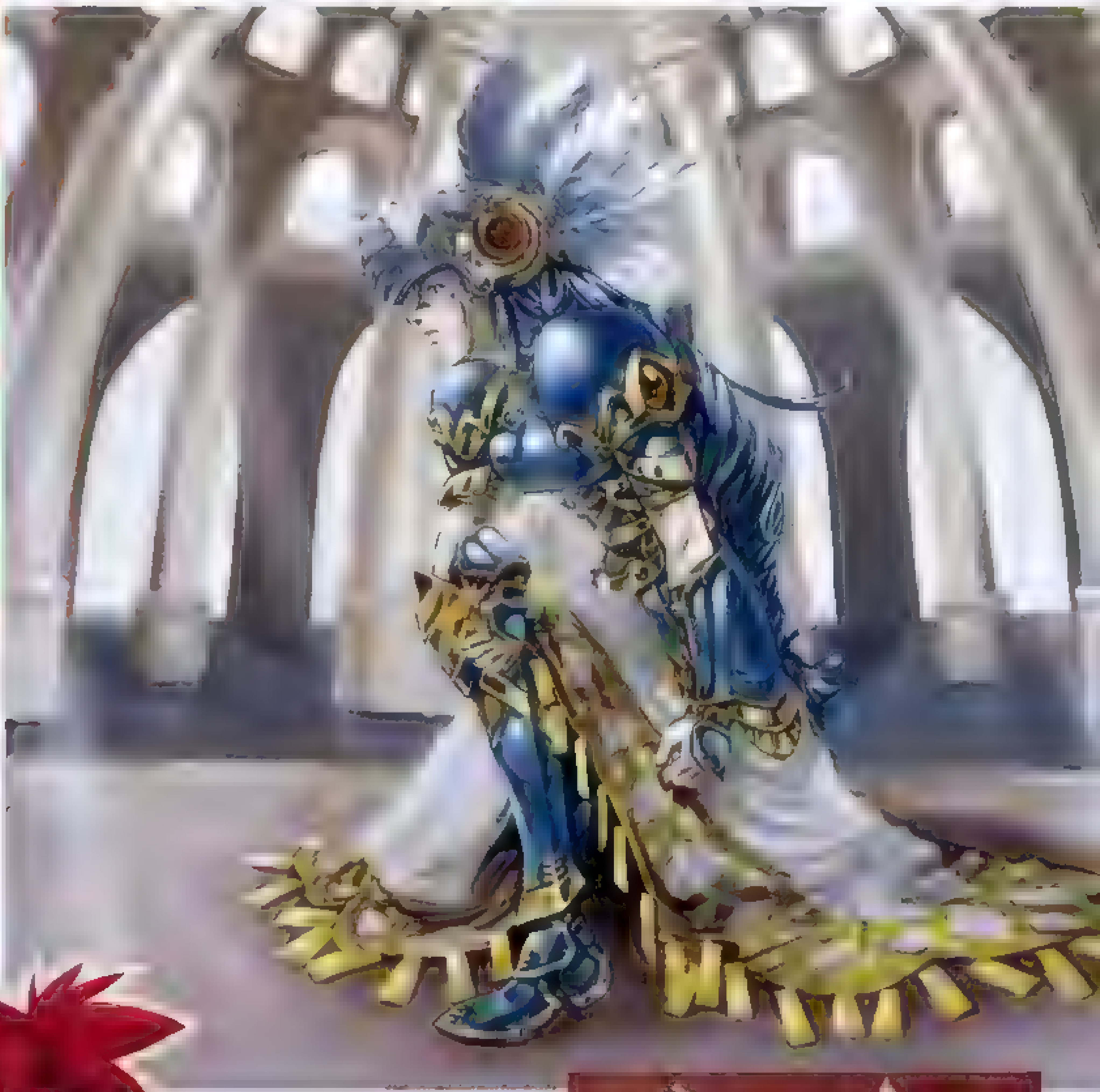
主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

可能连续两期的缺席，给大伙造成《游风艺苑》随前任主持人阿修罗一起离去的错觉。事实上，在经历了必要的交接程序后，本栏目的制作已经在一个月前由本人担当起来了。然而"不幸"的是，上期恰逢E3盛事，页面格外紧张，于是本人只能眼睁睁地看着信箱中的优秀作品越积越多，却无法与大伙分享。在这里，我想要跟大伙说声抱歉，并希望大家继续一如既往地支持《游风艺苑》！

南京 · KAZUYA

久违的KAZUYA兄，久违的《鬼武者3》。华丽、诡异、标新立异的画风依然令人眼前一亮。

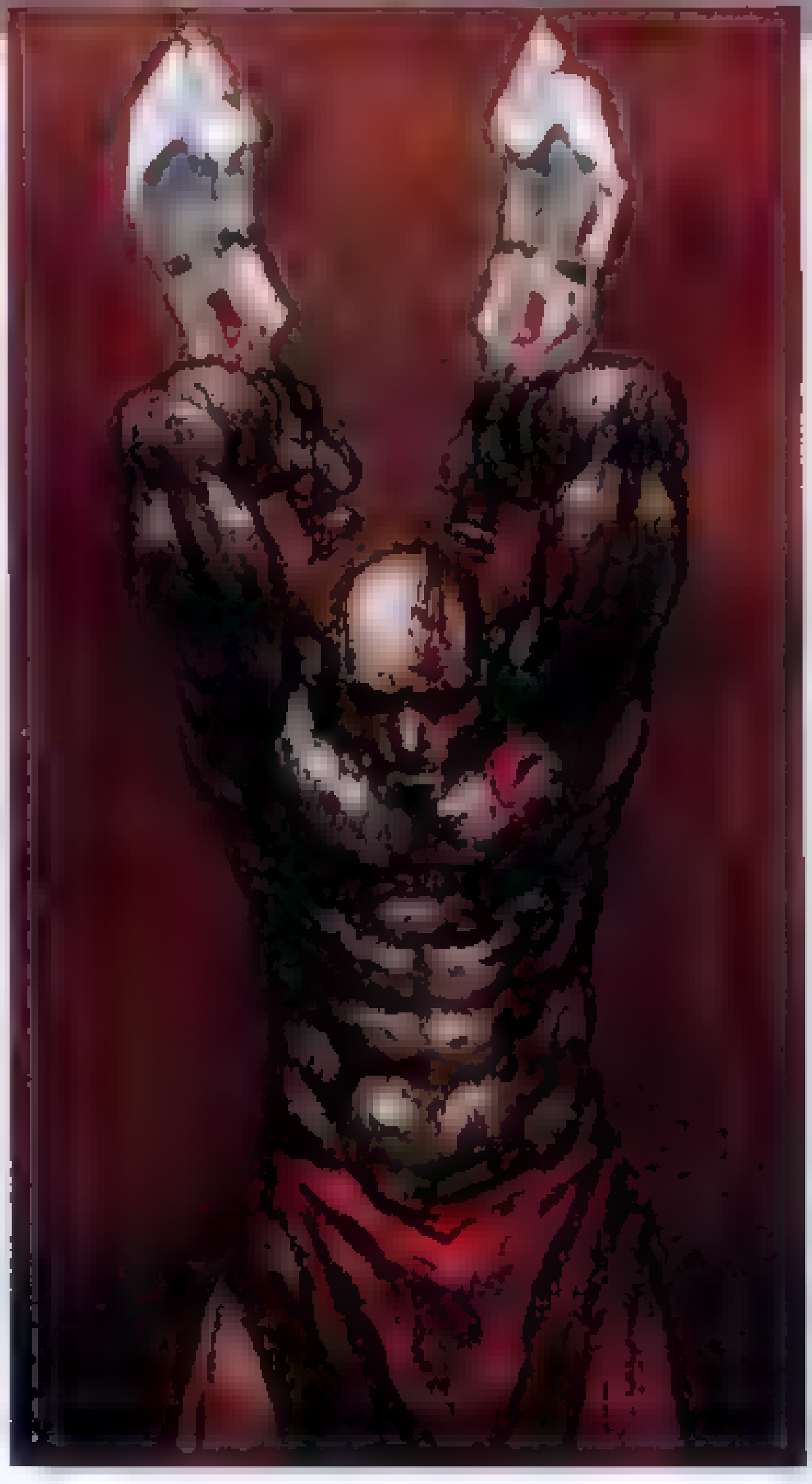


上海 · 魏信毅

来自"《女神侧身像》系列"的蕾娜斯。风格非常成熟的作品，构图、上色、细节刻画以及质感表现等各方面都颇见功力。

重庆 · 䨻华彼方

大家注意画中那只目光呆滞的企鹅，据说《魔界战记》中这位调皮可爱的艾特拉，特长竟然是虐待企鹅·····



北京 · syc

粗犷的炭笔线条、如岩石般的硬朗粗犷的人体结构。还有什么技法比这更适合刻画战神奎托斯吗？

广州 · 玖

一幅颇有作品原画特色的《.hack//G.U.》同人稿件。特别值得一提的是人物神态的把握，主角驰尾那种嚣张与不羁被描绘得非常到位。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

映画馆

为游戏玩家推荐电影佳作

达芬奇密码

客串主持 多边形 Email game3@ucg.com.cn

胜负师同学因为忙自己的婚事去了，所以本期“映画馆”就由我多边形暂时替他站一班岗啦。这次我们探讨的话题，自然是近期在国内上映并引起热烈反响的《达芬奇密码》。

《达芬奇密码》的原著小说在近年来风靡全球，相信拜读过原著小说的读者不在少数。有着畅销小说作为后盾，电影当然可以保证稳赚不赔，但问题是：一部悬疑小说，在所有的问号都已经被写上句号的情况下，要如何才能拍成一部让书迷和影迷同时满意的电影呢？

下面这篇来自网络的文章，则很好地解答了我的疑问。

解密达芬奇

很多看过原著的观众都认为，电影非常忠实于原著，基本上关键情节都纹丝不动地再现出来。实际上，小说本身在写作上就已经很可能考虑到将来会拍摄电影，所以小说的“分镜头”感觉非常强，再加上很多情节就已经安排的很有好莱坞大片的意味了，所以观众看起来电影会非常忠实原著。

很多由畅销小说改编的电影由于时间上的关系，不可能将原著小说事无巨细地完全展现出来，只能将小说中的次要情节略去，保留主干部分，同时为了鲜明地刻画出人物，又要增添一些配合主干的情节，所以虽然故事还是原来的故事，但是在细节上就不太一样了。而本片在更多的时候，并没有采用简单略去的办法，而是将原著中的很多情节进行了浓缩，也没有加入太多的补充情节，导演如此操作的意图，无非是想让观众在看电影的时候产生“我看小说的时候就是这么想的”共鸣。

改编

既然影片叫做《达芬奇密码》，那么解密的过程自然是重中之重，而原著小说中的很多很多笔墨都用在了描写解密过程上面，其中关于符号学和密码编译学的内容更是吸引人之处，再加上穿插的大量历史宗教知识，使得小说始终笼罩在一种神秘的悬疑气氛中，不过小说中引用大量历史宗教知识的目的是在于批判和揭露教会多年来不可告人的丑事，而这种通过历史来实现的做法会显得比较有说服力。而电影在改编的时候，导演有意淡化了批判的部分，而将重点放在了解密上，并且电影对解密过程的视听化处理非常成功，体现出对原著意境的充分理解和高超的电影技巧，无论对于看过原著的读者还是纯粹的电影观众，大家都渴望作者传达的那个秘密能通过电影语言非常戏剧化地加以呈现，显然导演在这个方面下足了功夫，例如影片中经典的两个解密场面，一处是在老博物馆长尸体旁找证据，一处是在牛顿墓前解开密码筒密码，两处都是运用了电影所擅长的蒙太奇手段来表现兰登教授的思考过程，白描式的闪回镜头勾勒出众多历史事件，再加上音效的出色烘托，让人看起来很过瘾。

不过电影中对于解密的过程，相对于小说里面那种剥茧抽丝的过程来说，进行了相当程度的简化，基本都采用了单刀直入的方式，只保留了能引发叙事高潮的密码主线，对于一些密码的破解方法，如菲波纳契数列组合等等也是一笔带过，这样一来，影片的线索变得清晰可辨，观众只要跟上影片的节奏，也就不必花费更多的心思去思考密码的破解方法，可以集中精力欣赏剧情的推进。然而，任何形式的改编对于畅销书来讲都是一把双刃剑，在化繁为简的过程之中，原书中神秘莫测的谜团和种种阴谋也显得失去了魅力，使圣杯之谜变得好像浅显起来，一定程度上冲淡了电影的悬疑色彩，这不能不说是一个遗憾。不过话说回来，在下认为这是个即无奈又正确的选择，作为电影创作者，应该懂得在忠于原著和尊重电影创作规律中作出平衡，在这一点上，《达芬奇密码》已经做的相当不错。

而对于原著中对于教会的批判等部分，电影为了不引起太大的抗议与争议，有意削弱了这个部分，取而代之的是比较勉强的一段一段追逐戏份，原本引用大量历史宗教知识从历史角度攻击教会的部分，被取而代之地将教会的罪恶更多地表现在白化病杀手和他的主人身上，虽说从教授口中也说出不少当年的事实，但是相对于小说来说，力度消减了不少，当然这个部分本身所引起的争议就很大，所以不能说因为这个就认为影片的改编是失败的。

演员

然而对于影片中的几位演员，则在观众之间引起了更多的争议，例如汤姆·汉克斯扮演的兰登教授，从外形上看就与小说中所描述的那个形象相去甚远，当然这是个见仁见智的问题，因为还有相当一部分观众认为这个角色对于小说中原始形象的改动是成功的，毕竟这是电影，为了照顾国际化的观众口味，适度地修改还是允许的，至少汤姆·汉克斯的演技放在那里，怎么也不会对原著形象造成什么折损。而女主角法国演员奥黛莉·塔图则相形之下缺乏足够的发挥空间，由于许久没有在好莱坞荧幕上露脸，包括笔者在内的很多观众对她的印象还是停留在《天使爱美丽》中，而她在本片中的角色扮相则成熟老练许多，再加上小说背景赋予她的神秘身份，奥黛莉·塔图在表演上似乎受到了很多压抑，给人的感觉甚至有些木讷，与男主角没有擦出任何火花也让有些观众很失望。影片中另一位倍受注目的演员则是让·雷诺，然而他的表现可以用失望来形容，表情僵硬重复，暴力动作太过干涩而显得没有任何技术含量，表演上缺乏他一贯有的深度和层次，比起他曾经在《杀手里昂(这个杀手不太冷)》中丰富而感人的表演，实在是要逊色太多了，虽说这是一个次要角色不影响大局，但个人对让·雷诺这次的表演实在是很失望。

而提彬爵士和白化病苦修僧倒是在很多地方的表演可圈可点，虽然由于电影长度的原因，他们的表演空间被大大压缩，但都基本展现了原著形象的原貌。

主题

谈及本片的主题，实际上是对“信仰”的一种探讨，当然我在这里首先声明我是无神论者，不信仰任何教会，同时对任何教会也没有任何敌意，我这样说的目的是不希望让那些信仰天主耶稣基督的人产生任何误会，我的言论仅仅是讨论影片本身而已。这种狂热的信仰，使得信仰的人在某些行为上超越了信仰本身，甚至是走入了极端。例如隐修会千年以来一直忠诚地保护着自己的主人并且世代相传，这便是信仰的力量，再如白化病苦修僧，作为一个极为虔诚的基督教徒，不惜以损伤自己的肉体来洗清自身的罪恶，甚至为了执行教会的命令不惜违背自己所信仰的教义，这便是超越信仰走入极端的特例。而教会为了对《福音》作出删减不惜杀人灭口更是远远超出了信仰本身的含义(这只是探讨剧情，并非攻击任何个人团体)。引用中国一句成语叫做“适可而止”，信仰本身没有错，但是走出信仰之外便很容易因为信仰而走火入魔，相信这也是影片所想要表达的主题之一。★★★★[点评人：佚名]

导演：罗恩·霍华德 主演：汤姆·汉克斯 奥黛丽·塔图 让·雷诺 片长：122分钟 发行：哥伦比亚 上映日期：2006年5月19日

请作者见文后速与杂志社联系，以便安排发放稿酬等事宜。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

烈日炎炎的6月份对于莘莘学子们来说，可能是致关重要的一个月吧？作为人生最重要的选择之一——高考将在每年的6月7日、8日举行，寒窗苦读十余载，就看那两天的发挥了。在这里雨滴希望大家在这段时间里都把心思好好用在学习上。考得好玩起来才比较痛快是不？另外，阳光育成计划依然接受各类玩家的报名，报名信箱是hr@ucg.com.cn。

阳光学园

电影和游戏

随着娱乐业的高度发展，我们看到越来越多的电影改编成了游戏，也看到越来越多的游戏被搬上荧幕，《寂静岭》、《达芬奇密码》可谓其中的典型，但是否所有人都爱这口呢？

阳光育成学员

梦龙

“游戏化电影”说到底还是电影，只不过是取材于游戏罢了，跟其他的改编自小说、电视剧、话剧之类的电影没有本质区别。但是为什么现在“游戏化电影”越来越卖座，越来越多呢？游戏经过这几十年的发展，除了最初的娱乐性质外，还逐渐增添了各种元素。并且随着游戏制作技术的成熟，游戏画面音效的表现力的增强，游戏也有电影化的趋势。甚至已经有人将游戏称为“第九艺术”。在欧美大片泛滥，大家都有些视觉疲劳的今天，发挥“拿来主义”向一些游戏大作学习，凭借着现今很多游戏的巨大影响力和众多的玩家数量，即使是完全照搬游戏或搞个“游戏化电影”的噱头估计也可以稳赚不赔。然而游戏作为新生事物，还没有完全被大众广泛的接受，不能和有百年历史的电影等其他艺术类别相比。所以现在的《寂静岭》、《生化危机》等电影都是大热门，而根据电影改编的游戏如《黑客帝国》等等就一直是表现平平。如果你是普通观众的话现在就会去看“游戏化电影”，但是你必须是影迷兼游戏迷才可能去玩“电影化游戏”。显然后者比前者的数量要少的多，这也是为什么“电影化游戏”都制作的比较粗糙，就是因为没拿它当游戏去做，就是为了打着电影的旗号多骗些钱而去做的。

阳光育成学员

乌龟漫步

游戏改编成的电影，无论影片的质量好坏，是否有华丽的特效，是否有吃透原作精髓并辅之以优秀的电影剧本，凡是玩过此游戏的玩家相信都会经受不住诱惑去看它的。如果影片尚佳，便奉为经典买碟收藏之。要是不幸遇见类似于《毁灭战士》《超级马里奥》之类的滥片，骂骂导演愚蠢后便可一笑了之。对于游戏电影玩家们的态度是宽容的，也许他们要的是电影与游戏的共鸣而不是他们在游戏中获得的深刻感触，毕竟共鸣是属于观看电影的每一位观众，而感触却是玩家自己的！对于一名普通玩家来说有自己喜欢的游戏改编的电影看便知足。另一方面，电影改编的游戏便没有那么乐观了。由于电影改编的游戏要在电影上映两、三个月甚至之前推出，在商业利益驱动下导致这类游戏的开发周期极短且根本达不到一款好作品必要的修整和磨合，只是简单地进行了一些电影符码的“复制”和游戏要素的“粘贴”就匆匆推出，导致电影原作风韵尽失，其低劣的游戏素质可想而知！而且这种现象在整个游戏业界有愈演愈烈之势，这从近期的几部电影改编游戏可见一斑，例如《猫女》《Matrix》等。这种急功近利的做法长此以往必然会对游戏业造成沉重的打击！要想做到电影与游戏的双赢局面，怎样合理的调整好电影与游戏之间的利益平衡点，这才是游戏业与电影业首挡其冲要考虑的问题！

阳光育成学员

SHIEN

电影是一门综合艺术，也是一种面向大众的娱乐形式。电影的美学性质和表现手段都脱胎于传统艺术形式，它将美术、音乐、文学、戏剧这些要素和方式加以统合和升华，而游戏差不多也是这样。因此将卖座电影做成游戏或者将知名游戏改编为电影都是顺理成章的事，就象对待根据畅销小说或卖座戏剧改编的电影一样，人们对游戏化电影应该习以为常。一旦游戏产业的规模超过了电影业，游戏改编电影就具有了新的利益增长点，但是许多制作人往往过于看重这个市场优势，而忽略了电影本身的特质。游戏化电影成功的例子不是没有，不过这种成功基本上都是建立在原著游戏的基础上，换句话说，现在我所见的此类电影几乎都是为玩家服务而不是针对影迷的，游戏化电影只要获得了玩家的认可就是成功。《古墓丽影》两部电影的兴衰是最好的例证，一开始大家都冲着游戏的名声和劳拉的真人秀进入电影院，而到第二集时这些东西都已经无法吸引玩家了，票房也就难以保证。至于失败的例子更是不胜枚举，被列为烂片级别的《最终幻想 灵魂深处》和同名游戏几乎没有任何联系，电影上映后的结果将“最终幻想之父”坂口大叔直接拉下神坛…… 最近有一个有趣的现象——游戏化电影在上映前总是让人万分期待，上映后却往往骂声一片——这说明不是大家不喜欢看游戏化电影，而是电影还没有达到让大家喜欢的水准。真正能体现电影特质的游戏化电影还没有出现，电影化游戏仍然处于一个尴尬的位置，一方面玩家会觉得去看这种电影还不如玩原作游戏，另一方面，电影发烧友在里面找不到电影艺术的体现，商业味过于浓厚的气氛造就的不伦不类的产品，最后的下场就是左右……

阳光教室 常见错别字（中）

上期的阳光教室里列举的只是一部分容易犯的错别字，这里雨滴继续把剩下的常犯错误列出来供大家参考（括号内为易犯错别字）。

好搭档（挡），大排档（挡），挡（当）车工，变速挡（档），到（倒）底怎么样，马镫（蹬），真谛（缔），玷（沾）污，间谍（牒），通牒（谍），装订（钉）书籍，纱锭（绽），度（渡）假村，凑份（分）子，省份（分），年份（分），股份（分），水分（份），分（份）量，名分（份），分（份）内，分（份）外，辈分（份），竹竿（杆），麦秆（杆），金刚（钢），横膈（隔）膜，沟（勾）通信息，勾（沟）通敌人，变卦（挂），走上正轨（规）、灌（贯）输，坩埚（锅），震撼（振憾），浩瀚（翰），内讧（哄），《黄（皇）帝内经》，彗（慧）星，诨（浑）号，候（后）补委员，佼佼（皎）者，挖墙脚（角），尽（仅）管，陷阱（井），腈（睛）纶，抉（决）择，诀（决）别，勘（堪）探，堪（勘）舆，戡（堪）乱，中肯（恳），抠（扣）字眼，蜡（腊）染，蜡（腊）纸，滥（烂）言，滥（烂）调，同等学力（历），黄连（莲）素。

邪魔天使心得 如何学习日语

之前，不，应该说直到现在都有许多玩家问我日语究竟好不好学。其实在“邪魔院”中张宏老师早就告诉我们了——日语并不是一门好学的语言。虽然对于我而言日语比英语简单，但语言这东西总是因人而异，说实话，有时真的要讲天赋这东西。也许大家都听说过，日语是“入门容易学精难”，这句话一点不假，初学还比较容易，但随着动词变化那后面的难度是越来越复杂，所以绝不要抱有侥幸的心理，其实任何一门外语都是一样的，学习一定要投入许多精力，没有时间的积累不可能将一门外语学好，那些“十天教你会日语”什么的完全就是扯淡。我接受专业教育4年，工作4年，都还有许多单词不知道，要知道英语六级六千单词量就够了，但日语一级则需要一万以上，所以别想一口吃个胖子，还是那句老话，只要有恒心，在听写读上下足功夫，有条件[illegible]能接受[illegible]的[illegible]，这样你的外语[illegible]力才会提高。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动通道
1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605　联通手机发送到9002605

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的时尚掌机等你来拿！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

6A《格斗之王》主题封面评价如何？

天津 张玉梅：一句话，没有京、八神和K'的封面永远不好看！

山西 刘智：本期封面给人一种冷艳的感觉，白色为主的基调看上去很凉爽，夏天正好到了，这个封面应该算是相当不错。

上海 王勇强：封面是《KOF》，可内容怎么只有两页啊？封面的主题应该和杂志的主要内容有一点关系吧！

南宁 梁达君：封面用色可谓清新，但选取的人物不是冷峻高傲就是扮酷耍帅，搭配上似乎有欠考虑，故"亮丽"不起来。

北京 宋浩飞：乍一看竟没看出是《KOF》的封面……整体感觉相当华丽，但颜色过于淡雅，给人一种很飘的感觉，不是很厚重。

编 综合读者意见来看，这期的封面较为失败。虽然在用色搭配上体现出了清爽的感觉，但画面的整体构成并不美观，艺术感也不够强烈。问题尤其严重的是，这部《KOF》在读者群中的认识度显然不是很高，很多读者(包括对《KOF》有所了解的)甚至一眼看去都不知道封面的主题到底是什么，而杂志内文也并没有对此作着重介绍，故此容易给人造成迷惑的感觉。看来我们在封面选材方面还要再多加揣摩。

6A的Gamehalo调查报告

福州 徐珂："热血最强"确实让人大呼过瘾，《赤影战士》被天才帅玩成那个样子应该是熟得不能再熟了，想想以前我也有过《帝国战机》全程无伤极速通关的本事，现在回忆起来真的感觉好棒。

上海 李炜隽：《赤影战士》强！观后目瞪口呆。建议今后多收录一些FC上经典的动作游戏。此外，"游戏点评"一期收录两作有些浪费了。

Email 毛雯事：非常喜欢"游戏点评"那部分，《大神》的影像看得我好感动……另外还是希望在目录上能把ending song的歌名和出处写出来，这样检阅起来比较方便。

沈阳 鬼咒岚：这期的《游戏动漫园》"春季动画收视指南"做得很有新意，赞！不过制作得有些粗糙，许多地方显得冗余。

编 久违的"热血最强"再次成为最受瞩目的内容，对此我们似乎已经见怪不怪了……抛却这个不谈，本期的光盘反响还是颇佳的：《大神》与《九十九夜》的两个"游戏点评"普遍被观众们看好，而特别制作的《游戏动漫园》"春季动画收视指南"也是亮点之一，再加上近期越来越被普遍关注的"电影前线"和"ending song"依然精彩，这次的光盘足以被评为优秀。希望负责编辑能够再接再厉！

6A的攻略与研究反响怎样？

上海 江圣臻：本期《大神》攻略详细而全面，配合Gamehalo里的"游戏点评"后，让不能玩到该作的玩家也能对游戏有一定的认识。此外，每页下面的TIPS也不错，简单而实用。

黄石 陈明：《少年杨格斯》详略得当，流程清晰，内容方面是没得说，不过版面设计得太"花"了，眼睛不好的同志们可就辛苦咯……

汕头 姚伟成：《大神》和《少年杨格斯》的系统讲解十分详细，流程攻略也写得恰到好处，既简单明了也没有太占篇幅；而《WE10》且不说内容光是排版便十分华丽；至于GBA版的《MOTHER3》则显得有些逊色，大段大段的文字使整篇攻略显得十分单调。

吉林 程承：本期《WE10》的攻略足以让一个玩家完成从一无所知到基本入门这个过程，不过美中不足的是对于赛前的调整与布置等没有做出细介绍。

编 素有"神作"之称的《大神》其攻略不负众望地获得了最多好评，其简洁明了的流程与恰到好处的重难点提示博得了玩家们的一致认可，只是没有剧情简介显得有些遗憾；《WE10》虽然反响不如《大神》，但世界杯年的强劲号召力使它的关注度丝毫不逊多让，由于这次的攻略采用了细致的"新手普及教程"方式，故此得到了很多新玩家的喜爱；不过，《少年杨格斯》及《MOTHER3》虽然内容尚佳，但在版面上走入了两个极端：太花哨和太死板，故此反响平平。

6A特别企划"超级女声"反馈如何？

上海 马亮华：太棒了，总算看到声音后面的真人了，不过给我的感觉是：声音和人普遍相差好大……

自贡 余英：不喜欢这期特企，相对于声优的美妙声音来说，我对游戏的游戏性更感兴趣。

玉林 陈安：验证了那句"没有做不到，只有想不到"的无限创意，居然能如此将声优和"超级女声"联系起来，真是太有趣了。

1373226****：这次的UCG让我对女声优的了解加深了许多！强烈建议小编们也搞个男声优特辑！

Email 张岩：特企非常不错，早就觉得应该有这样一个介绍声优的特企了，而且个人很喜欢里面UCG风格的幽默。

编 坦白地说，这次的"超女特企"是我们在看电视时偶然激发出的突发奇想，但付诸实行后却收获了巨大的成功，这一点着实出乎我们的意料。在这次的"互动信箱"调查里，几乎所有的回函表中都附有"超女评选票"，其数量之巨足以令负责统计票数的小编吐血……看来声优们的人气果然是不能小觑啊　此外，应众多读者在投票中附加的要求，一展男声优风采的特企《加油！好男儿！》(暂名)已经在紧锣密鼓地制作当中了……

"互动信箱"常见问题Q&A　电子邮件篇

Q 我每期都会给你们发Email，为什么却一直没有中奖？(以前发平信时还偶尔中过几次呢)

A [illegible]

Q 我通常是以笔名(例如：镜花水月)参加"互动信箱"抽奖的，应该没关系吧？

A [illegible]

小贴士 [illegible]

本期问题

1. 本期封面您喜欢吗？
2. 请为本期的攻略与研究打分。
3. 本期的特企与特稿您感觉如何？关于特企中阐述的童年经历，不知给您带来最深感触的是什么呢？
4. 本期 Gamehalo 观后有何感想？
5. 关于即将引爆次世代大战的三台主机：X360、PS3和Wii，您打算先买哪一个？为什么？

6A互动信箱送礼名单

获得IDS的读者 ▶ 广西贺州市高级中学　钟琦

上海	包锦磊	绵阳	郭新捷	上海	林　竞	沈阳	王　静	大连	姚滨杭
聊城	姚洪林	贵阳	郭　亮	唐山	刘　杰	天津	王汉杰	合肥	叶斌斌
黄石	陈　明	郑州	韩志威	瓦房店	刘　颖	徐州	王桑雨	阜阳	于　斐
呼和浩特	薛伟超	天津	胡　皓	太原	刘　智	大连	王　露	九江	余荣[illegible]
广州	陈　耀	阳江	黄泳琳	衡阳	罗　晶	张家港	王　鹰	自贡	余　英
北京	陈　青	泸州	黄　宇	北京	罗铁鹏	包头	王晓波	[illegible]	余兆航
扬州	戚　佳	惠东	曾仲宏	上海	马亮华	上海	王勇强	南昌	俞　悦
洛阳	崔壮壮	南宁	蒋　蕃	成都	晏兴宇	高州	温　明	厦门	曾峻海
广州	邓国安	[illegible]	荆　[illegible]	九江	[illegible]	上海	[illegible]	北京	[illegible]
唐山	丁泽超	上海	李　迪	[illegible]京	邵　[illegible]	[illegible]	[illegible]	佛山	[illegible]
[illegible]	范　[illegible]	[illegible]州	李锡[illegible]	[illegible]江	盛鹏飞	[illegible]	[illegible]	连云港	[illegible]
西安	冯　[illegible]	[illegible]	李晓[illegible]	天津	宋柏江	[illegible]州	徐　珂	齐齐哈尔	赵培琨
[illegible]	高华[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]京	[illegible]	上海	[illegible]	郑州	尹　[illegible]
[illegible]	高　威	保定	李　峥	郑州	宋学明	天津	阎　旭	蚌埠	周　旭
唐山	葛云鹏	广州	梁伟雄	广州	苏惠芬	温岭	杨　江	衢州	周志吉
沈阳	吴源飞	南宁	梁文宁	大连	孙　立	吉林	杨致铭	张家港	朱　伟

1300550****
1306099****
1312044****
1312808****
1338607****
1343899****
1348109****
1353558****
1361184****
1366978****
13[illegible]1823****
13[illegible]228****
13[illegible]5[illegible]31****
13[illegible]25****
[illegible]310****
[illegible]31398****
1386298****
1392857****
1394281****
1399001****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]普通信件、发Email[illegible]都[illegible]机会获得[illegible]品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆首先要给各位读者通报一条消息：胜负师已经结束爱情长跑，于6月1日正式结婚！目前胜负师夫妇正在蜜月之中，预计下期就会回到编辑部，继续为大家献上精彩的内文！

☆上期E3大餐不知各位还满意否。E3结束之后，便是暑假时间了。今年暑假依然有N个大作(N≥6)，我们也为大家准备了大量精彩的特企特稿，请大家尽情享受这个美妙的假期。

☆我们的短信平台已经更换了一段时间，但依然有一些读者"执着"于旧短信平台。请大家在发送短信前务必看清各栏目里的说明，不要弄错了号码。不然既不能参加活动，又要白白交费。

☆有读者来信问：第153期的E3报道中为何没有SHOW GIRL的内容？这件事小编们也是有苦衷的：自《横行霸道 圣安德里亚斯》的热咖啡事件之后，美国游戏业在性方面有如惊弓之鸟。这次E3展组委会对SHOW GIRL管理很严，所以各大厂商都放弃了美女牌。要想看美女的话，那就等到TGS展再说吧！

编辑部半月谈

☆雨滴上月购入NDSL一台，一举成为编辑部内购入NDSL的第一人。自阿修罗离开编辑部之后，一时间编辑部里的任系人才出现断档。老编正在为此事发愁，见雨滴不打自招似地跳了出来，立刻吩咐以后将任系游戏相关内容均交给雨滴。这正应验了一句老话："枪打出头鸟"。

很多女孩子在玩动作游戏时会手舞足蹈，雨滴也不例外，于是做Wii系游戏的攻略也是顺理成章了。一想到雨滴挥舞双截棍的情景，众编都有一种恐惧感，于是联合向老编提出申请，要求在雨滴在单人房间中做Wii游戏攻略。老编在看过E3上一群人疯玩Wii的影像后表示完全理解，并予以批准，这样雨滴即将成为UCG史上第一位享有攻略包间的编辑！

☆话说最近《最终幻想Ⅹ Ⅲ》消息不断，编辑部里的头号"FF犯"泰坦兴奋无比。为了能够更好地理解游戏剧情，泰坦下定决心要学会日语。编辑部有的是精通日语的编辑，于是泰坦便拜其中一位为师开始学习。没想到数周时间下来，泰坦的日语水平虽有长进，却学了一堆女性用语，开口便令邪魔天使、十六夜等日语达人偷笑不已。雨滴等人更把这当成笑柄，屡屡以"泰坦的老师的朋友"的身分自居。

痛定思痛之余，泰坦终下决心要靠自学，于是便在纱迦的推荐之下购入多媒体日语教材一套。此教材不但非常实用，而且讲师也是那位编辑的大学老师。这下不但能满足自学需要，而且无形之中也拉平了辈份，真可谓一举两得！

（泰坦在此向各位立志自学日语的读者们强力推荐这套新版《中日交流标准日本语初级》多媒体光盘，并郑重声明绝非广告。）

本期流行

游戏名称	实际人数	代表编辑
新超级马里奥兄弟	5人	Gouki、多边形、雨滴、泰坦
俄罗斯方块DS	5人	纱迦、泰坦、多边形
.hack//G.U. Vol.1 再生	3人	雨滴、邪魔天使
罪恶装备XX SLASH	3人	邪魔天使、十六夜

在Gouki的反复强调"《新超级马里奥兄弟》是神作！"中，本作一举夺得本期编辑部最流行游戏大奖。而在纱迦的针锋相对"《俄罗斯方块DS》才是神作"中，也有越来越多的编辑在空闲时玩上两局"方块"。毕竟这两款游戏的群众基础是其他游戏所无法比拟的。

本期还要颁发一个特别奖，那就是"执着奖"，获奖者是D·S。此君自2月《战国无双2》推出后，就没见他玩其他游戏超过1小时，全花在这个游戏之上了。目前游戏时间180小时早已突破。不过他离世界纪录还差不少，由去年某编创下的《深渊传说》4周目370小时纪录至今无人能破。

大揭密！小编们的第一台主机

借着D·S回顾特企的春风，在此对众位小编进行了调查，调查的问题就是众小编购入的第一台主机以及随机购入的游戏。各位亲爱的读者，你们购入的第一台主机又是什么呢？

小编名	机器名	随机购入作品	购入时间
Gouki	Game & Watch	"打炮台"(自带)	1984年
纱迦	FC(小天才)	三合一(超级魂斗罗、忍者神龟2、中东战争)	1990年
邪魔天使	FC	33合一	1988年
D·S	FC	4合一(魂斗罗3代、鸟人战队等)	1992年
卡伦	FC	功夫(单卡)	1987年
阿迪	FC	魂斗罗(单卡)	1989年
多边形	FC(小霸王)	N(忘了)合一	1989年
雨滴	FC(小霸王)	64合一	1990年
星夜	FC	4合一(忍者神龟2等)	1991年
十六夜	FC(小霸王)	八强卡(METAL GEAR等)	1992年
Ace飞行员	Game & Watch	"带女生过街"(自带)	1988年
泰坦	Game & Watch	"坦克打飞机"(自带)	小学时
猫太	FC	成龙踢馆	1992年

☆FC成为绝对的胜利者，真不愧是培育了数代玩家的神机！而随机购入作品则千奇百怪，无所不有。

☆进行调查当天正是胜负师大喜之日，小编正欲打电话询问时突然反应过来，不然接到电话的胜负师恐怕要当场暴走吧？

☆十六夜随机购入《METAL GEAR》(当时名为燃烧战车)，令Gouki和多边形两位当场大汗淋漓。

☆猫太1992年还在玩《成龙踢馆》的事实一经公开，立刻受到众编的耻笑，猫太痛哭ing。

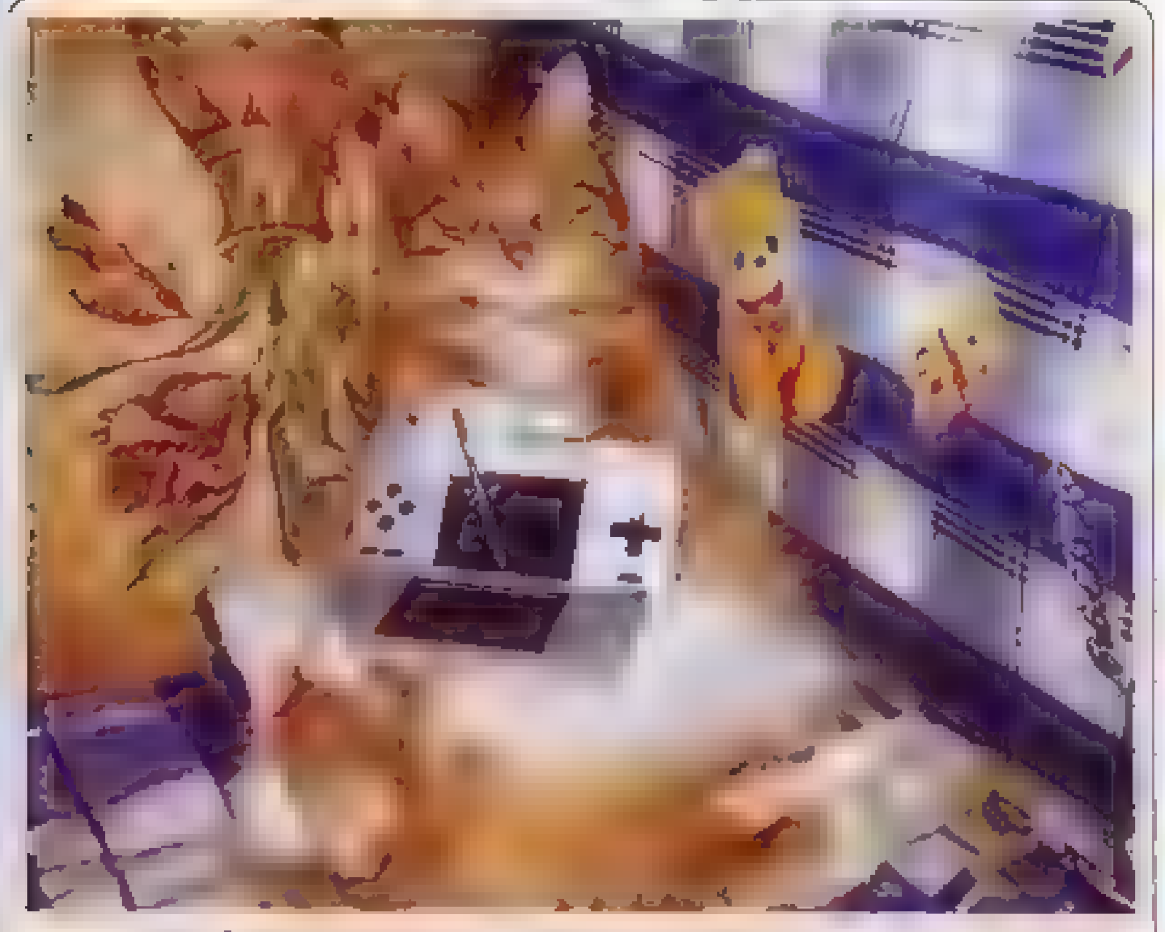
☆Ace飞行员那个带女生过街的游戏(暂名)令众编暴汗，有人问是不是女生过河，被当场一脚踢飞，因为只有青蛙才过河……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～154期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。免邮费。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。



北京 王光辉：世界杯就要开踢了，愿喜欢足球的小编GG、小编MM一切顺利！又要给老板打工，又要看球，身体要紧，一定注意。我们还等着看UCG呢，多多保重！附上我家的猫图一张。

昆明 137XXXX8074：私以为《战国无双2》的女武将人设实在不好看，穿得太规矩了！玩着一点动力都没有！严重B4(同"鄙视")取访原宽幸！小编们快给我他的网站让我去尽情的B4！

先勿急着盖棺定论，因为还有《战国无双2猛将传》呢！另外给你纠正一下：这位画师名叫"诹"访原宽幸，不是"取"访原宽幸。

安康 刘甚：说段小插曲，去年《生化危机5》的图片刚公布不久，我在一家店里看见一个PC上的FPS游戏(很老的游戏了，里面的敌人都是一些凭空捏造的怪物)，它的包装封面就是《生化危机5》主角举枪的那个图片 而下面写的名字是《生化危机7》……

……其实现在的D商们已经开始有些技术含量了，至少没把游戏系列选错。犹记得在读大学时，随便一张CG图都能被D商配上《最终幻想Ⅶ/Ⅷ/Ⅸ完全中文版》的标题拿出来大卖特卖。

136XXXX8173：任天堂的新主机Wii固然好玩，但我觉得相当考验体力，如果是我的话一开始玩可能很新鲜，但若长久地玩下去就只能放弃。看来编辑们将来做攻略时要先锻炼好身体

说实话现在我们看到的都只是表象，究竟Wii的革命性控制方法能带来多大变化，目前下结论还为时过早。就像NDS刚公开时不会有人联想到"脑白金"、"脑黄金"这些游戏一样，说不定Wii上也能出现几个卖得疯好的游戏哦！

137XXXX9621：本班某人上课玩GBA SP结果被发现，老师琢磨半天说了一句十分经典的话："这东西怎么关？"无语了……

惨绝人寰遇人不淑明珠暗投暴殄天物鸡立鹤群一朵鲜花插在牛粪上喘口气先……

山西太原 王晋龙："游风艺苑"这个栏目哪里去了？难道编辑部付不起稿费而取消了这个栏目？

当然不是！自从执掌"游风艺苑"的阿修罗离开之后，正好遇到游戏高峰期和2006年E3展，每期杂志的内容都有不少富余。"游风艺苑"便成为牺牲品，贡献出了宝贵的页数。不过这期便已完全复出，新主持还请各路画手多多支持！

佛山 张键源：建议你们把赠品海报也换成另一款贴纸吧！今天我的狗狗叼走了我的赠品，发现时海报尸骨全无，而贴纸则完好无损……

这个可说不准，搞不好您家狗狗是打算把贴纸当夜宵呢。:P

逍遥子：本期Gamehalo收录了3大发布会我很喜欢，但是我希望有完整的3大发布会，不要有旁白，就要他们的实况原版录像。当然了VCD是装不下的，故希望能在Gamehalo DVD上收录。我看发布会只是为了看他们的演讲风度和听英语口语发音，尤其是盖茨、彼得、雷吉等美国佬。

真要把这种大段大段不翻译的东西弄到碟上，估计会被大伙儿骂得个底朝天吧？不过他们在英语方面也没什么特长，几位美国老大还好，有几位日本大腕的英语实在不怎么样。去年多边形就看到岩田聪是按照字幕机念的，而且连"念到此处请略作停顿，可能有掌声"这样的提示都有。今年Square Enix有位人物下台前还表示，争取明年直接用英语发言，实在是让人哑口无言啊！

154期封面速评

广西南宁 庞远扬：封面设计得不错，E3的三大巨头用这种特殊的方式呈现出来了。不过看来设计的小编应该是比较青睐X360的，要不主色调怎么会是白绿呢？

davilgundam：这次的封面体现了E3的风景和各大主机的风格，本人甚是喜欢，特别是PS3的GIRL，我个人觉得是3个女孩中最漂亮的，呵呵，是不是小编们有意在暗示什么？

广州 周有明：一拿到杂志就看到了可爱的任天堂MM，她离读者最近，脸部占的比例也是最大的，似乎预示着Wii在本次E3展上的大放异彩。看来UCG也要挺Wii了！

同一张图，不同解读，这真是"各花入各眼"了。虽然对本期封面叫好的人不少，但也有很多读者对这期封面表示不感冒，值得我们去好好研究一下了。(D·S：喂喂喂，别抢我"互动信箱"的内容！)E3已经结束，三大主机接下来就要使出真本领了，届时我们定然会以公正客观的态度为大家带来最及时、最精彩的报道！

上海 李迪：我入手UCG后不几天，政治课时正好轮到我上台讲新闻，我十分欣喜，打算把E3大展的消息发布给全班同学，但当老师看到UCG后问我讲什么，我告诉他是美国的E3大展，有关游戏的。他一听这话就直接把我赶回原位，让我重新准备下次再讲，我真是感到有些悲哀，为什么老师就对游戏这么敏感呢。游戏在师长们眼中还是不健康的毒瘤，面对这些我惟有一声叹息……无奈啊！

下次您不妨曲线救国地告诉他：我只是转述昨天《新闻联播》中的"洛杉矶视频娱乐展会"而已。

桂林 高威：天哪！PS3咋就这么贵呢？499美元和599美元！怎么这么没天理啊！不过，我还是很喜欢这样的，因为这样就更让我坚定了不买的决心，开心！

……您怎么看都像是任饭打入索青内部的卧底啊－ －

游戏LOGO之中国古典传统版

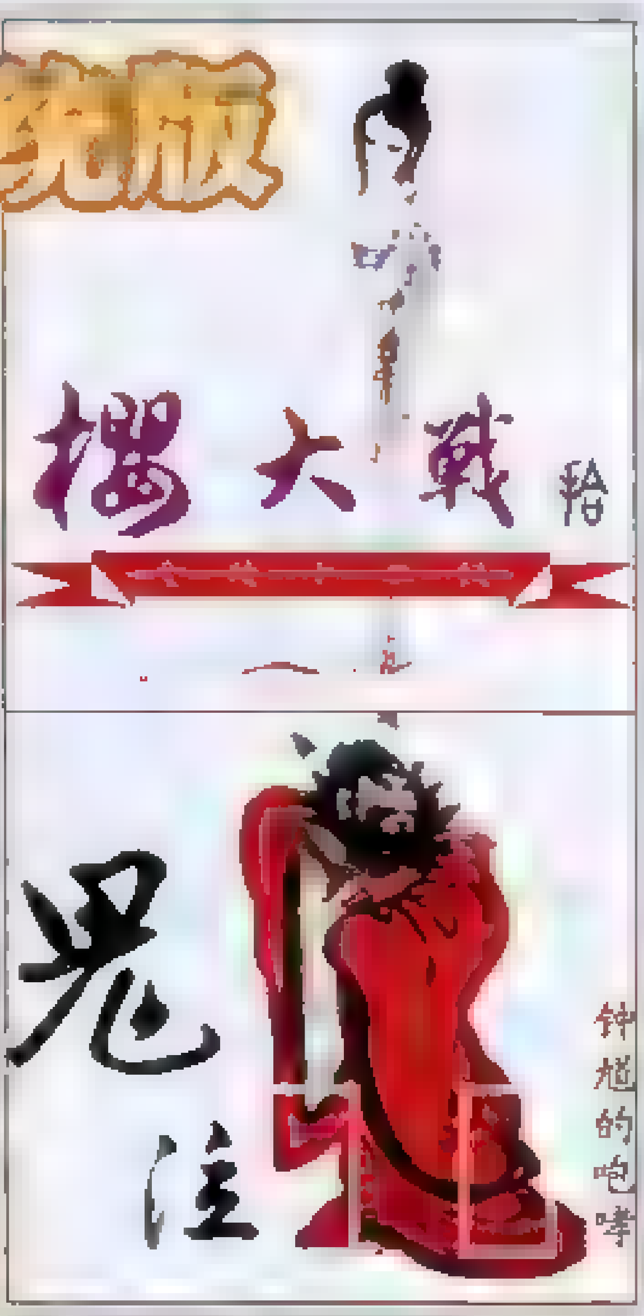
levelup.cn的改图圣手虞妙戈又有新作品了，这次他为大家带来的是游戏LOGO之中国古典传统版。这里只精选了其中的几张，更多的就请去猪笼城寨看看吧！

▶有李小龙叔叔做铁拳的形象代言人，发扬中华武学，想不大卖都不行啊！

▼足球是咱老祖宗发明的吧。对，这个就要严肃点。要做到游戏里去，咱给来个蹴鞠十一人。

▶一直觉得中国的鬼才是正宗的鬼！那让鬼都哭泣的是谁？还能是谁，当然是我们的这位运筹帷幄之中、捉鬼千里之外的钟大哥啦！

▶四大名著里只有《红楼梦》没有被日本人改编成游戏，像这样的经典还是只有国人才能理解啊！



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～41辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

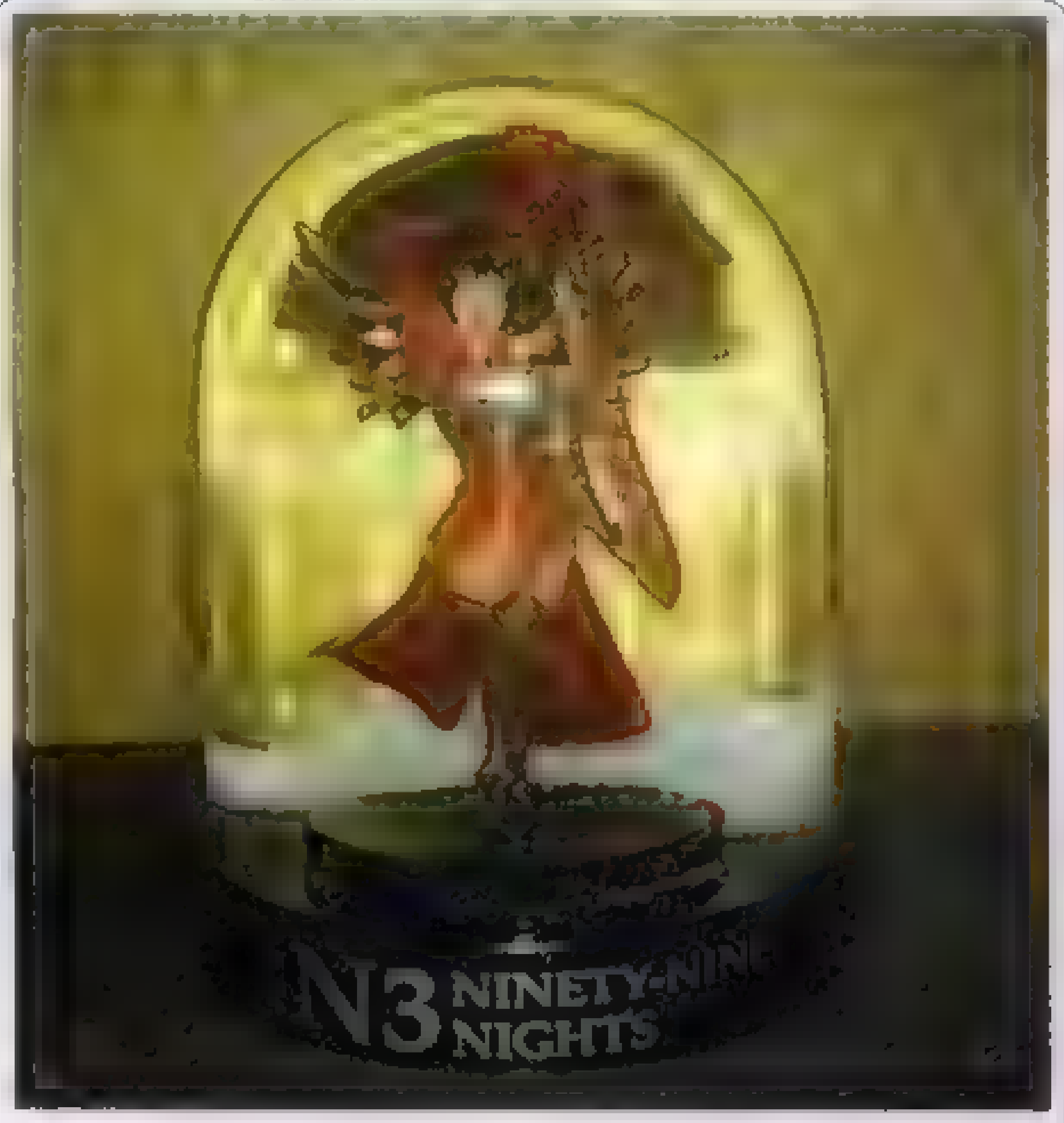
上海 花忍冬：唉，本来一直认为十六夜是编辑部的女王的呀，直到看了某期漫画中的"御姐萝莉之争"才知道十六夜居然是性の染色体为XY，通称男性、雄性或直接称为公的生物呀！可是阁下为什么要穿成那样……项圈，带皮扣的露脐装，还有那类似裙子的下半身着装……加上靴子和手里那把大镰刀……偶的第一反应就是："女王啊！华丽的女王啊！"发现了真相再回去看，嗯，好像没有隆起的胸部……貌似也有收集男性向手办的爱好……雨滴姐姐偶再同情你一把！真是编辑部惟一的女生呀，居然还被这些御姐控们欺负……姐姐不要伤心呀！偶支持姐姐！

经初步鉴定，您才是真正的御姐控兼女王妄想症候群。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

lw：你们好，请问预计要到明年发售的PS2游戏《战神2》我怎么在今天下午买到了呢？而且经过我的试玩，否定了是试玩版的想法，所以才想问问贵编辑社

据我们分析，你很有可能玩的是去年元气推出《战神》。此作俗称"割草机65535"，在不大的场地上有上万的敌人等着你砍，号称无双类游戏的极致，实乃非常平凡的一代庸作。



《九十九夜》中文版已经上市，不过据玩家反应，不少过场动画都没有加上字幕，还去掉了宝儿演唱的主题歌。预约港版和台版所送的特典不同，港版的预约特典就是图上这个玩意儿——新的邪神传说从此降临！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

上海 关雨君：150期自由谈《卡比是条狗》刚开始没看清楚，把"比"字看成"伦"了……

哈哈，这位读者，你写这封信一定是故意的吧？

D·S……你放这封信一定是故意的吧……— —#

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

榆林 鲍洪林：每天中午饭后看当地的晚报是我的习惯，前些日子，报纸用了一版的容量来介绍一个新闻，标题为"《实况足球》剔除中国队，知名足球游戏看扁国足"……这次的《WE》是没有中国队了，没办法，国足烂成这样是事实，但没想那家报社会如此关注，虽然上面讲得很细致，但看完后给人的感觉是日本藐视中国。

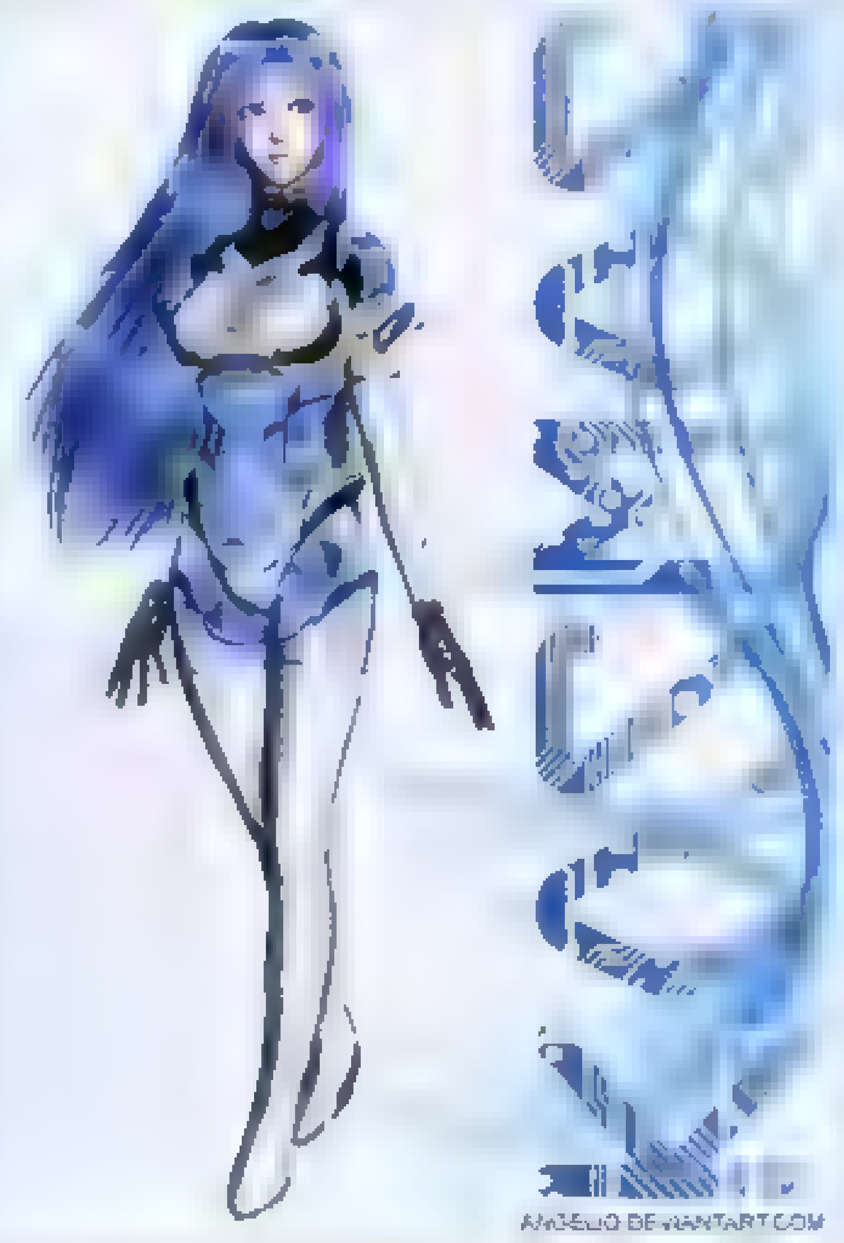
游戏就是单纯的游戏而已，没必要上纲上线到政治高度与民族立场。在澳大利亚参加亚洲区预选赛后，日本、韩国、伊朗、沙特与澳大利亚已经让亚洲区"人满为患"了。很明显，以中国队在世界杯预选赛过往的战绩来看，是不足以进入这个争夺世界杯门票的第一集团的。就此事而言，关注中国足球本身要更加实际得多。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

张家港 张龙：今年高二了，下半年升高[illegible]我妈也得从外地回来"看"着我了。而[illegible]游戏都是背着父母的，有几次UCG被发现[illegible]了"冷战"，我爸找我谈话[illegible]而就算背着父母看UCG[illegible]但不读又怕自己对游戏的了解出现一年空白期，实在不甘心就这样放开，我该怎么[illegible]

在我们的读者中，也不乏就读在清华、复旦、南开等名牌学府的大学生，可见业精于勤固然没错，但却不一定荒于嬉。不过，假如你真的确定阅读UCG会对学习造成影响的话，那么还是应当以学业为首要任务，毕竟这是一个讲究学历与文凭的社会。如果连一年的游戏空白期也忍受不了，那么未来几年乃至十几年的事业空白期对你而言将会更为难捱。

本期宝物



7月6日是《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》的发售日。这个系列向来都受到不少玩家的追捧，更派生出了"神作"这一称谓。所以虽然游戏销量每况愈下，但FANS的忠诚度依然很高。因此游戏公司也展开了一系列针对FANS的周边计划，其中之一便是推出这个名为《周刊ゼノサーガⅢ シリーズ》的杂志。

虽然名为杂志，实际上每期只有16页，还卖500日元（合人民币约35元），不过每辑还附送鼠标垫一个。里面的内容则以插画、设定资料、未公开故事为主，由于本作至今仍未公布限定版的消息，所以以往限定版里附送的画集也没了，要想更多地了解"神作"的相关情报，就得购买杂志了。

《周刊ゼノサーガⅢ シリーズ》共有4册，第一册定于6月23日发售，之后每周推出一册。有兴趣的玩家不要错过。

动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《全金属狂潮 影音盛典》，定价25元；《舞HIME完全事典》，定价28元。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收），邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第16~17辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9~12辑、第14~16辑，定价12元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人大战系列 α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

趣味截图

136XXXX7075：小编们好。对于第153期的"游戏立方"中，提到（《大神》里的狗）天照是母的，我认为不太对。因为天照小便时的动作却是……难道是阴阳犬？

咳……咳……这是一个很严肃的学术性问题。一般神仙都是雌雄同体的，简单地说就是和蜗牛差不多，所以嘛……总之……世界真是奇妙啊，哈哈哈……

我们编辑部里有一个共同的口号——
努力工作，拼命玩！

小编寄语

十六夜

上联 才子佳人百年合和和睦睦
下联 情深似海结同心心心相印
横批 比翼连理

邪魔天使

to 胜负师：新婚おめでとう！

D・S

又有一对新人的爱情马拉松跑到了终点站的神圣殿堂，在这里谨献上自己最美好的祝福，愿他们永远都能甜蜜地度过每一天——当然，相对地，我那来自家庭与年龄的压力无疑又平添了一分……（笑）

卡伦

胜负师同学，新婚快乐！（新娘子也要快乐哦！）

ACE飞行员

斗转星移，编辑部拥有最强战斗力的胜负师也步入了婚姻的殿堂。和他同居一个寝室、共同切磋《VF4》的岁月仿佛就在昨天。在这里真诚地祝福胜负师与爱妻婚姻美满幸福，生活开心满足，工作游刃有余。

Gouki

胜哥胜嫂新婚快乐！！

雨澜

胜负师终于有情人终成眷属，不过——他的保密工作真是做得太好了！

多边形

UCG又有新婚人士了！（我为什么要说又？）祝胜负师夫妻白头偕老永结同心！

猫太

恭贺胜负师大人婚喜！嗯嗯……虽然不能亲身到现场见证胜大人和胜嫂的婚礼，但是内心还是充满欣喜的。希望回来时带点喜糖，一定要比上次某人的“阿尔卑斯糖”高级哦！

纱迦

祝胜负师夫妇新婚快乐！
UCG未婚人士全军士气大幅上升！

泰坦

说起来，风流倜傥的胜负师是2002年跟我一起到编辑部的，现在他终于耐不住寂寞结婚了，写这段小编寄语的时候正是胜负师大喜的日子，在此顺祝胜负师和胜负嫂百年好合，白头偕老！

星夜

胜哥胜嫂挑在儿童节结婚真是意味深长啊！祝“胜负师Jr.”早日降临！

阿迪

祝胜负师和胜嫂儿孙满堂，早日首开纪录，然后梅开二度，甚至连中三元！

猫太

◎天气开始炎热了，正好是晾鱼干的季节，想家了……

◎端午过后是就是六一，很快又是一个很盛大的日子（先不告诉你们）。接踵而来的节日烘托生活中的精彩。不过只要高兴，每天都是节日哦！

▲《PSU》竟然一延就是到8月31日，真可恶！

◎《FF & DQ in富豪街Portable》竟然有《FF9》的男主人捷坦大人！看来他也小白了一回……不过说起来，次世代的《索尼克》也该公布发售日了吧……

多边形

○某日下班后坐电梯下楼时拿着白色的NDSL在玩《新马里奥》，只听见身边一人对另外一人说：“看，苹果的新机器，可以玩游戏的。不过这个没有PSP好，你看他还在玩最老的《超级玛丽》。”我当时有把NDSL摔他脸上的冲动……

△抓紧一切可以抓紧的时间赶在其他编辑之前看完了《24 Season 5》（这样就可以避免他们剧透的威胁）。真是超猛的一季，你所有能想象的和不能想象的都发生了，而最后一集留下的重量级伏笔让我觉得：《24 Season 6》（注意是6）才是《24》有史以来最精彩的！（据说第六季将在明年一月开始播放，已经有些迫不及待了……）

□本期杂志结束之后就要进入“世界杯月”了，幸好今年的高考会在世界杯之前完毕，否则众多高三的兄弟们又要在理想与现实之间煎熬了。2006年6月是属于世界杯的！VAMOS ARGENTINA！

×托朋友的福，搞到了一个原版的世界杯吉祥物GOLEO，这个月就由它每天陪伴在身边了！

GOUKI

■记者：能使用马拉多纳留下来的10号球衣，这对你来说有何意义？

里克尔梅：我感到非常开心！先是得以被征召参加我的第一次世界杯，接着教练不但把这件10号球衣给我了，还让我踢上了“10号”的位置，为此我感到非常快乐！这件球衣的历史责任重大，而我也将力图维持它所代表的意义。在选戈退役之后，10号就不再是其他阿根廷球员的代名号，不过有机会穿上它，感觉仍然不错！我会尽我所能，把最好的表现献给球迷，献给马拉多纳！

■一直到回来，才有机会仔细玩一下《失落的星球》，果然是好游戏。现在对于这款游戏的期待程度远远大于《僵尸围城》。本期Gamehalo收录了试玩版第二个关卡的完整试玩影像，感觉上比录制之前玩的几次要精彩！什么元素都具备了，甚至还可以看到游戏的BUG……

■世界杯，世界杯，世界杯！

胜负师的胜嫂语录

No.5：那边那个漂亮的女孩子是谁啊？哦！原来是镜子。[胜嫂是个很含蓄的女孩子。] No.4：快结婚了，我的心上下不安。[据说这是老师教她说的，我觉得这个老师应该枪毙。] No.3：床没坏吧？[我的头不小心撞到床架上时 胜嫂的第一反应。]

D·S

〓要突破自我有两个办法，一是挑战极限，二是成功转型。当所有人都被"舞娘"两个字误导以为整张专辑走的是快节奏路线时，蔡依林仅仅用《舞娘》就满足了所有人的期待，而其余的歌曲则消除了周杰伦与王力宏的影响，全面展示出新鲜的自我。

▲海布里将消失，枪手仍然会在阿什伯顿制造新的喧嚣；丹尼斯已然离去，尘世间再也找不到另一个博格坎普。——《体坛周报》颜强

〓某记者打电话问韩寒：陈逸飞死了，你怎么看？韩寒很吃惊，继而沉默半天后黯然答道：为自己喜欢的东西死了总是还有欣慰，只是，陈红真可怜啊，这么年轻就要自己带两个孩子……（我真的很想看见陈凯歌在听见这句话时的表情 XD）

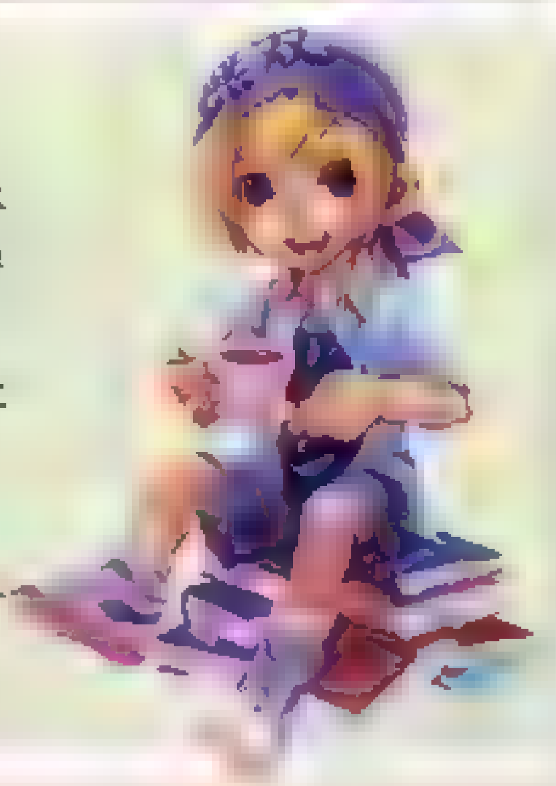
卡伦

★总算是抽时间看完了《全金属狂潮》的最新 OVA，这一部完全就是为了男性观众而拍的嘛，那些服务性的镜头感觉颇为不错……而其中的那些爆笑场面也足以令人捧腹。总之，强烈推荐。

◆因为身为《最终幻想》狂热拥趸的 GF 的逼迫，预计年内会将《最终幻想Ⅵ》《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅹ》各通一次关。时间啊，请再多一点吧。

●世界杯前最终祈祷——荷兰队世界杯夺冠夺冠夺冠夺冠夺冠……

妙趣

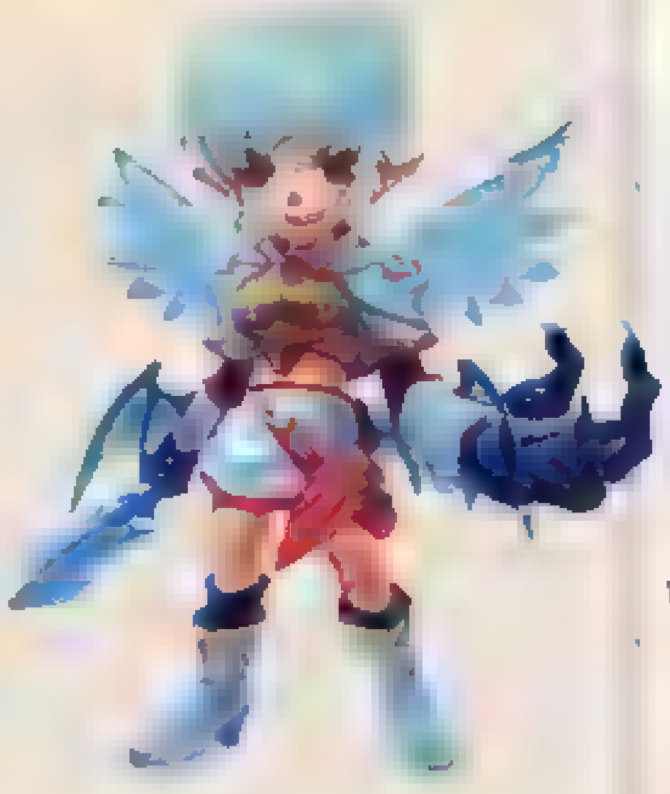


☆近来一直都在玩《俄罗斯方块 DS》，越玩越能体会到游戏的精妙之处，可叹的是国内很多人都不知道游戏有哪些新变化……

☆在编辑部有史以来最为严重的（电脑）病毒入侵中侥幸生还，不由得心中暗爽。没想到回家以后发现：家里的电脑坏了……

☆一直都想养成写日记的习惯，算上这个月已经失败 4 次了……

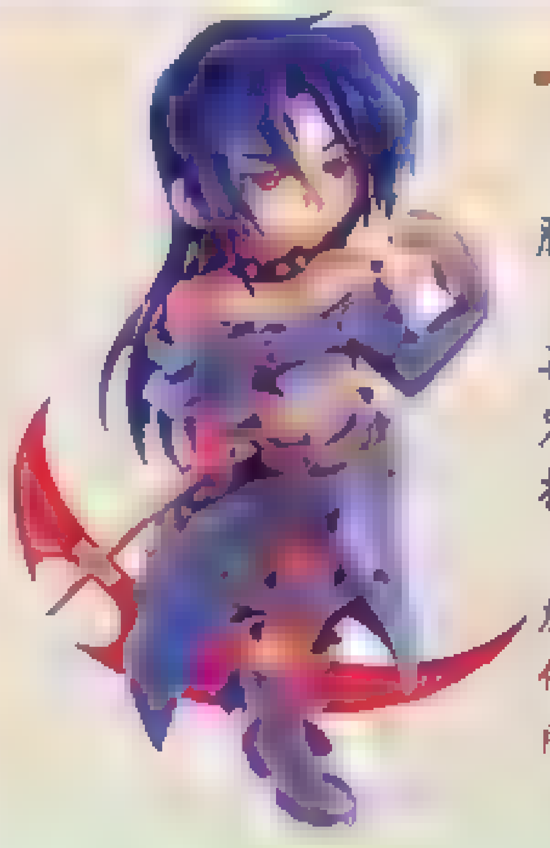
邪恶天使



◆最近的动画有内涵的越来越少，不过《黑礁》的出现让我眼前一亮，现在正准备找漫画来看看，里面的女性都超有性格！最爱里面的俄罗斯伤疤女！（小山茉美，你果然是女王般的存在啊！）

◆《豪斯医生》终于看到第二季了，这乌龟般的速度连我自己都开始佩服起自己来。

十六夜



☆今年 N 多朋友结婚让人有些"应接不暇"，虽然脱不了俗套，但还是要祝他们百年好合！

☆突然发现武汉的"GGXX 众"还真是不少，下次再有机会去的话一定要去跟人家学几招。

☆前日闲逛外加冲动收得早物一件，不知会有多少同道中人识得^^

雨滴

★ 中毒是件很讨厌的事，特别还是在工作的紧要关头中毒……在端午节这样一个合家欢乐的日子里，我只能对着电脑进行杀毒—重装系统—安装各种程序……幸好重要数据都及时抢救了出来。

★ 堂本光一终于要出单曲了，初回盘啊初回盘！不知道能不能把你请回家呢？

★ 《豪斯医生》第二季终于完了，延续了美剧一贯传统，最后一集的剧情实在太有赚眼球的嫌疑，让人开始莫名期待今年 10 月份与毒嘴的 HOUSE 再次相见。

★ 这个月终于把美国人写的《飞跃驼峰》看完了，看完以后只剩下长长的叹息。

★ 《达芬奇密码》是好电影，让我这个欧洲中世纪文化爱好者过足了眼瘾，不过如果没看过书的话，这电影确实不那么好懂……（还好我看过，而且还记得！于是看电影时大家都提醒我不要剧透……）

ACE 飞行员

最近本人与春椿产生不解之缘。从上个月开始家中的凉台上就陆陆续续地飞来多只春椿（俗称打屁虫）前来繁殖产卵。春椿产下的卵为绿色，一般一次会产下 20 多枚卵，并以 5 个一排的队列排开。产完卵后春椿就一命呜呼了，其场面甚是令人发指。经过参阅资料得知春椿对人体并无大害，而且还被前人奉为滋补壮阳的良品。这下我终于找到了心里的平衡。这可是我人生头一次遇到这种事情。

阿迪

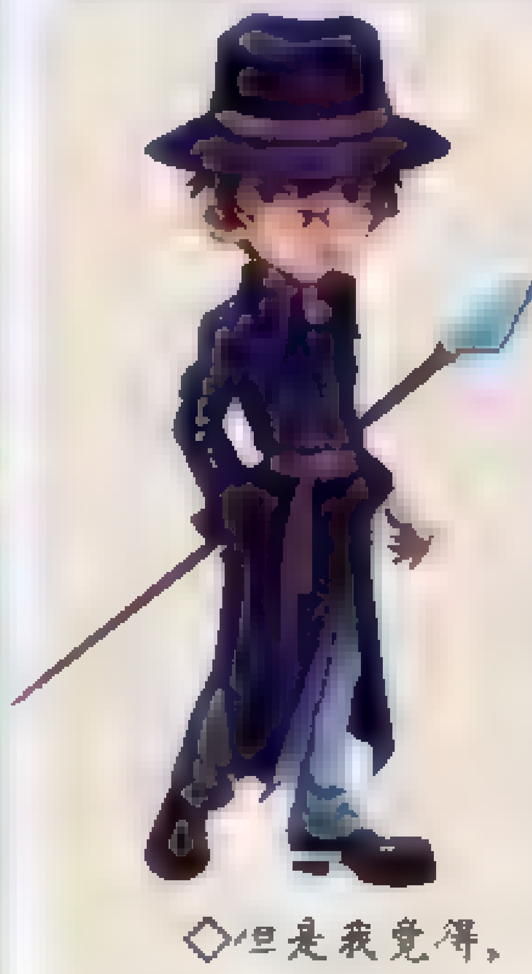
我认为我们在谈游戏时，不仅仅是谈它的本身，还应该用发散性的思维去结合游戏中的种种特色作出自己的猜测或联想。从这种意义层面上来讲，游戏与电影、音乐等主流娱乐是性质相通的。通过游戏去分享制作团队们无与伦比的创造力，通过各种感官和心灵的互动带给自己各种各样的感受和体验，甚至还可以启发观者的连锁灵感爆发。

星夜

★从洛杉矶回来后发现的最让我悲痛欲绝的事就是用了不到两年的 PDA 终于严重损坏，目前还没有找到能够修理的地方。看来现在只能期待 PSP 的电影压缩和播放技术早日成熟了。

★到电影院果然还是要看比较有视觉效果的片，《达芬奇密码》这样的电影更适合看 DVD。接下来要看的电影还真多，《海神号》、《冰河世纪 2》、《谍中谍 3》、《超人归来》……看来得办张电影院的会员卡了。

泰坦



◇现在是6月1日，6天之后，又是高考的日子。今年考完可以尽情看世界杯。我父亲是老球迷，他已经把未来一个月的请假时间表准备好了！

◇Windows Vista Beta2（5384.4）用起来超爽，但 UAP 机制实在是令人头疼，只能用 14 天，残念……

◇很喜欢《24 Season 5》里面的 Bill Buchanan，说不上来是一种什么样的感觉，GOUKI 也承认 Bill 有一种独特的气质，其实不瞒各位，俺一直想成为这样的男人——不只是想，我，我，我要……（老编：泰坦怎么又发烧了？）

◇但是我觉得，寂寞才是永恒的东西（虽然永恒不一定是好事）。真正永恒的东西，不需要追求，上帝一开始就给了你。

胜负师的胜嫂语录

No.2：我的钱是我的钱，你的钱也是我的钱。[这是胜嫂婚后的第一信条。]

No.1：如果你不听我的，你就一个人拿着四张飞机票回家结婚吧！[挣扎，我因为这句话而"上下不安"。]

游戏立方 GAME³

Vol:103

客座主持：[illegible] Email:Game3@ucg.com.cn

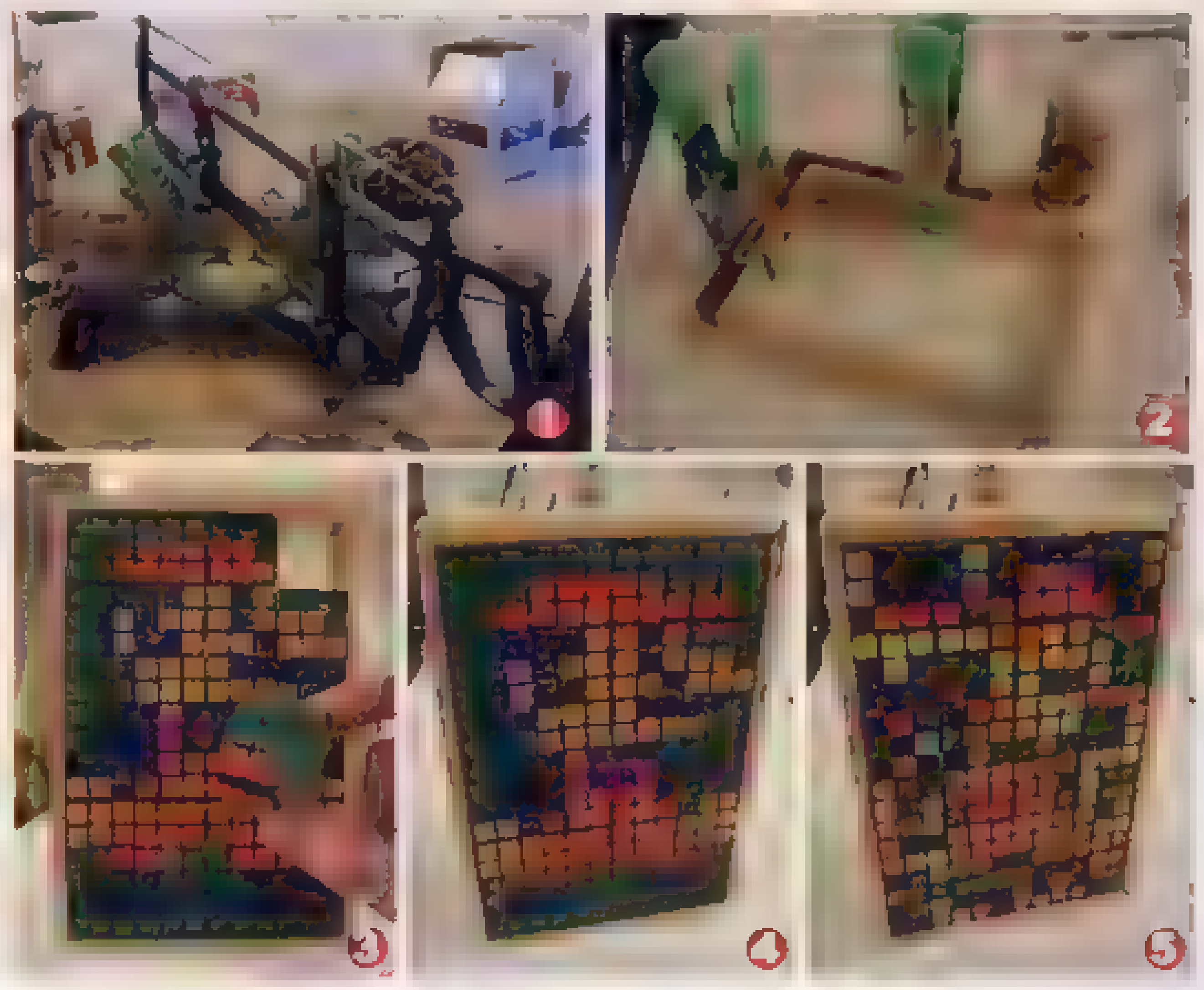
为了兑现上次给大家的承诺，本期游戏立方的内容可谓涵盖了多方面的资讯。作为动漫声优却对《机战》游戏系列具有非凡的影响力，让纱迦带领大家认识一下这位传奇的人物；做为游戏的狂热者，让你见识极具创意的DIY和让人叹为观止的收藏品。一篇为追求音乐效果的TV GAME玩家量身定做的"音响知识普及篇"一定会让你在享受游戏带来绚丽的画面效果之余，充分感受游戏音乐所带来的震撼。PSP截图以及上网的详细教程也会为各位拿机迷奉上，千万不可错过。

多边共享区

ENTER THE GAME

创意DIY——魔方马里奥

有些玩家的创意作品真是不服不行，譬如眼下这个就是国外玩家garyfixler利用魔方所组成的马里奥。虽然做工粗糙了些，但这巧妙与灵活的DIY能力却实在让人赞叹不已。下面就让我们看看这个魔方马里奥的组建过程吧！感兴趣的朋友不妨自己动手做一下。[D·S 提供]



1.工欲善其事，必先利其器——先把一系列工具准备好先。
2.量好尺寸，打造出一个性感的小木框。
3.然后利用事先调整好的魔方，将马里奥的身体组合出来，怎么样，一个大胡子水管工呼之欲出了吧？
4.噢耶！大功告成！看起来还不错！
5.不过从后面看过去就是乱七八糟的一片了，如果将两面都拼出同样的形状，想必会更考验动手能力吧……

看紧你的钱包，高达抢钱计划始动

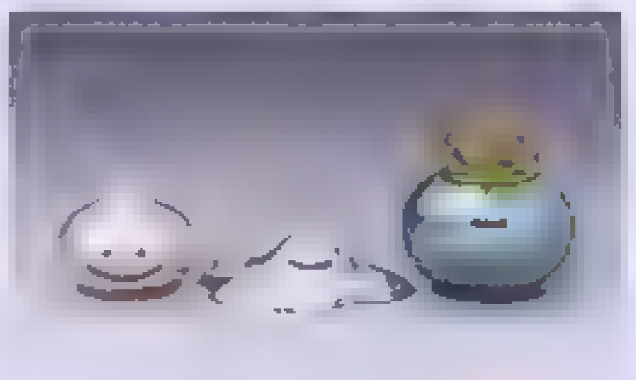
对于高达模型FAN而言有非常多的怨念物，比如为什么没出过MG版的红色角马，没出过M G 版的F91，没出过MG版的Hi-v等……仔细算来，似乎用一页纸都无法完整的列举出来，不过我们要相信

Bandai对于金钱的无限渴望以及它那商人的本质。就在前几个月，Bandai放出消息说要出一系列高达模型的MG版，其中就有F91。对于这款体积比通常高达要小一号的机体，喜欢《机战》玩家一定对它印象深刻，不管是光盾还是那两门威力强劲的可变式光束来福枪。现在关于这款MG版的F91已经有完成品放出，与此同时我们还可以看到F90也会MG版化，介于F90有多款换装插件，我似乎已经看到Bandai奸笑着准备了N多换装包等着FANS掏钱的奸商样了。(－_－)[邪魔天使 提供]

DQ商店新品上架

自从Square和Enix合并之后，日本国民RPG"《勇者斗恶龙》系列"中小巧可爱的"史莱姆(スライム)"和"《最终幻想》系列"中"陆行鸟"就一起成为了新社的准"吉祥物"。为此SE的官方网站上也专门开辟了"DQ商店"来满足该系列FANS的收集欲望，商品则主要集中在文具和模型两大类上。相比文具里可爱满点、功能各异的物品，颇具收藏价值的"怪物模型"也始终保持着热销的势头。

最近在"DQ商店"上发布了一组名为"クリスタルモンスターズBOXセット"的周边商品特别吸引玩家的眼球。从图片上可以看到，除了我们的主角"史莱姆"之外，还有多位《DQ》中的人气怪物登场，所有的怪物都使用不同颜色的水晶材质制作，不但晶莹剔透而且十分的别致，再配合经过精心设计的包装，想必很多玩家都难对其"SAY NO"！也许就是抓住了消费者的心态，所有的水晶怪物共28款，但在购买时每一套只随机放入12款，每一套的售价为3600日元(约510人民币)，要想全部收齐必然会使你的钱包"大出血"！[心情味道 提供]



◀传说中的「金属系怪物三件套」，可惜现在已经卖断货了。

警告：又发现一街机狂人！

有的人收集古玩字画，有的人收集根雕奇石，前不久还看见一位台湾老者收集了上百架古旧钢琴，但是最能让我肃然起敬的还是那些收集街机的狂人们。在上中学的时候我就有一个梦想，把那些最棒街机都搬回家，然后让老妈扮演街机厅的老板，我依然遵循市场规则每次必须用钱买代币才能玩。当然这个梦想我也和许多朋友交流过，他们都对我的想法表示敬佩。这次要向各位介绍的是一位来自英国格拉斯哥的Peter Hirschberg，他本人是一名电脑软件工程师，自幼酷爱电子游戏，那些过往的街机游戏成为了Peter对幼年时期愉快生活最美好的回忆。如今他已经收集了上百台各类街机，塞满了两间大屋子，每间屋子平均起来都有200多平米的面积。在这些收藏中，ATARI出品的街机占据了相当大的份额。对于喜欢收藏的人来说，他们收藏更多是出于一种兴趣，尽管时过境迁，人们总希望把那些快乐和美好的东西永远保留下来。[ACE飞行员 提供]

绿川光与《机战》

看到这个标题，一般人可能会想，绿川光不是为《高达W》的希罗、《魔装机神》的安藤正树配音的声优么，这也值得大写特写？其实绿川光对于《机战》来说并不仅仅只是其中一两部收录作品的主人公的声优，他对"《机战》系列"的贡献是很大的。日本声优界玩游戏的人很多，这点大家应该能够理解，毕竟他们的工作与游戏也有很大关系。不过绿川光可是"《机战》系列"制作人寺田贵信承认的天王级玩家，自《第4次超级机器人大战S》后他都自荐为游戏检查BUG，其痴迷程度由此可见一斑。2005年"眼镜厂"官方授予其顾问的职称，一年后成为官方博客的第3名执笔者（前两名是加藤夏希和水木一郎），这名超级玩家终于被正式转正了。

有关绿川光的小花絮

★据说绿川光小时候的英文名是GREEN RIVER LIGHT。

☆目前最希望加入"《机战》系列"的作品是《机神咆吼》。

★WINKYSOFT出走后《魔装机神》成为"《机战》系列"的黑历史，绿川光对此很不满意，曾在去年2月的"机战大感谢祭2005"中公开抱怨。但在绿川光的影响之下，终于在《机战OG OVA》第2集中再次听到了正树久违的语音，而今年预定推出的《机战 原创世纪合集》中正树更将作为主力登场！喜欢《魔装机神》的玩家应该好好感谢绿川光。

☆有心的玩家应该会发现，《高达W》的希罗本是一个沉默寡言的角色，但他在"《机战》系列"里的台词

（尤其是恶搞台词）数量却是相当多。《第3次机战α》里那句"五飞，我们到底还要再接关几次才行，零式什么也没有对我说。"更是令人捧腹。现在大家应该都知道原因了吧？

★《第2次机战α》里希罗的爱机零式飞翼高达CUSTOM是真实系机体数一数二的强机，但绿川光依然对其最强技的战斗动画（照搬剧场版最后片断）和武器性能（不能移动后使用）表示不满。（众NEWTYPE：老大，你都这么强了还不满啊？）于是在《第3次机战α》中为零式飞翼高达CUSTOM追加了新的最强技"天地回旋炮"，此技不但威力大，而且是全体攻击，还能在移动后使用，战斗动画更是酷得一塌糊涂，不过此技惟一的缺点就是的发动所需气力太高。相较之下，前作中的最强技却变成了单体攻击，于是绿川光又有了新的不满……**[纱迦 提供]**

Figure限定版一骑当千第11卷发售！

▲豪华的限定版包装，而图中的人物则是限定版的价值所在。

▲通过背景的龙纹才能牵强扯在一起的封面，足见商家的险恶……

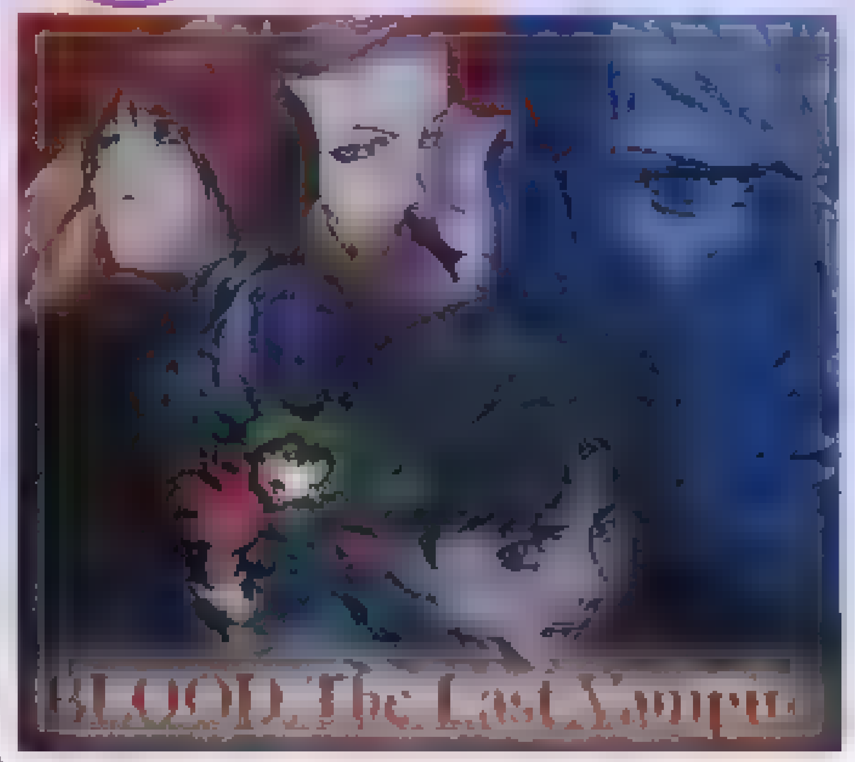
《EVA》、《天上天下》、《青出于蓝》、《天空学园》……漫画推出Figure限定版已经是越来越普通的事情了。5月24日，大人气连载漫画《一骑当千》的最新单行本便以普通版与Figure限定版两种形式一同上市。而最受关注的限定版Figure，则是由著名的模型公司Yujin参与制作，题材则是该系列的人气角色"关羽云长"。除此之外，普通版与限定版在封面上也有所不同。普通版封面角色为"赵云子龙"，而限定版则更换为Figure的原型"关羽云长"。最可恶的是商家阴险地将两个版本的封面通过背景的"合理搭配"设计成了有关联性的一张图，明显暗示FANS"一个都不能少"……**[十六夜 提供]**

《塞尔达传说》展示盾牌

任天堂名作《塞尔达传说 众神的三角力量》是超任时代一款不可多得的优秀作品，移植GBA后人气依旧不减当年。现在为大家介绍的这款美版主题装饰盾牌实际上是游戏在北美发售时所使用的展示道具，据说已经在收藏者手中渡过了10个春秋，现在已经十分罕见。尽管它完全不能抵抗任何攻击，甚至一场大雨都可能让它四分五裂（因为是硬纸板做的），但盾牌本身的做工十分精细，保存得也很完好，更重要的是它所蕴涵的价值对于塞尔达FANS或任天堂FANS，甚至游戏FANS来说都是可遇而不可求的宝物，在eBay网上公开竞拍以

来价格已经由最初的99.95美元直线攀升到现在的199.95美元，一款经典游戏的价值由此便可见一斑。**[levelup.cn 提供]**

《BLOOD：最后的吸血鬼》真人电影化



近日Production I.G官方在其主页上公布了这一令人振奋的消息。虽然将动画改编成真人电影并不足为奇，但是相信各位FANS在了解本次参与制作的班底后，一定会对新的作品充满期待。制作人江志强曾经为《卧虎藏龙》、《英雄》等电影担任过制片工作；担任导演一职的于仁泰作为近代香港知名导演，虽然身有残疾，但因为执导《白发魔女传》、《夜半歌声》等电影在20世纪90年代的香港电影界确立了其诡异奇幻和惊悚恐怖的电影风格，1997年前往好莱坞发展后也凭借《鬼娃新娘》名声大噪，而最近给大家留下深刻印象的自然就非《霍元甲》莫属了。也正因为Production I.G看中其影片的风格和"《BLOOD》系列"所描写的特殊历史阴影下人类与魔鬼殊死搏斗的主题不谋而合，在双方的经过一定时间的协商后，最终确定了目前的制作计划。

当年剧场版的创作班底也十分的强大，其中包括了大画家寺田克也，名导演北久保弘之以及剧场版《人狼》的策划押井守和参加《人狼》脚本撰写的神山健治。动画DVD于2001年在北美由Manga Entertainment发售，发售后1个月内即有12万的销量，登上了Video Business、Billboard等多个媒体的DVD销售排行榜。去年SONY也推出过对应PSP的UMD光盘，同样取得了不俗的销售成绩。**[猫太 提供]**

胜负师大哥，我有一个问题想请教。网络上盛传的可以修复PSP坏点的视频真的有用吗？[云南大理　奎翔]

胜负师 为了这个问题，胜负师专门请教了LIKY等掌机达人，最终得到的结论是：因机而异。这段视频的工作原理很简单，就是通过红、绿、蓝三原色不断快速切换来激活LCD面板上的死点，请注意这里的“激活”，因为对于PSP的LCD面板来说，确实有可能存在一些未被正常启用的像素点，而玩家通常也把此类像素点归结为“坏点”，所以有部分玩家使用后得出“有效”的结论，自然就不足为奇了。总而言之，PSP的坏点是由多种原因形成，具体是否能够修复成功，的确需要一定的运气成分。

胜哥你好，小生有几个问题想向你讨教，希望您能够抽出宝贵的时间给予回答。①最近我朋友想入手PS2，但我建议他等11月PS3出来之后，再去买或再存点钱直接买PS3，那么PS3上市后，PS2是否会降价？②PS3上市后价格大概要多少？[苏州　时真]

胜负师 ①通常新主机的面市都会对上一代主机的价格造成不小的影响，但这种情况并不会出现在平台过渡的初期。即使在接下来的时间内，官方公布了降价的消息，但是由于国内响应速度较慢，物价不统一等多方面因素影响，如果真要等到PS2降价，的确需要一段较长的时间，如果你的朋友现在就已下定决心，不妨立即出手吧。②今年E3展上索尼也正式公布了PS3的价格，我们现在就以60GB的版本来做一个推算，599美元大约等于4800人民币，如果再加上关税等一些附加费用，相信初期PS3的价格会在5000RMB左右，但这仅仅是一个预测的结果，如果某些游戏商打着“物以稀为贵”的口号坐地起价或者玩家之间的互相炒作，那最终的售价可能会远远超过我们所预期的结果，对于还是学生的玩家来说，这近乎于天文数字的价格，的确会让很多人望而却步。

胜哥，你好！我是UCG的忠实读者，小弟有个问题想请教。最近狂玩《零 红蝶》，并借助贵刊目前“灵List收集”已经99%了，可是最后一个名为“誘われる茧”的灵，我试了N次也没办法拍到。杂志上提示它的出现地点为第二刻的“桐生－立花通路”，可我前往那里感应器却没有反应，到底是怎么一回事呢？[沈阳　AVG选手]

胜负师 你所提到的这个灵的确属于游戏中最难拍摄的。研究上所提及的地点并没有错误，拍摄时需要考验你的瞬间反应力，当你进入桐生－立花通路并前进一段时间后它就会出现(因为其并没有攻击性，所以不要过于依赖感应器的颜色，而应多使用相机的“自动跟踪”功能，即举起相机后附近如果有灵存在，中间的小圆圈会自动转向灵所在的方向)，此时要立即向前跑，经过右侧房屋两三步的位置后，在其快消失时拍摄，从其出现到消失大约只有10秒不到的时间，如果发现但没有及时跟上，也会因为距离不够而拍摄失败，一定要注意。

UCG众小编好，再过两个月高考结束后，我会购入一台PS2，因此想询问一些有关购机方面的问题。①在PS2上加装硬盘，把自己常玩的游戏拷进去，是否可以延长PS2的使用寿命呢？②玩正版游戏和读取硬盘引导碟是否都不需要改机呢？③哪个系列的PS2最适合安装硬盘？对于硬盘的规格有什么具体的要求吗？[黑龙江　李丞鑫]

胜负师 ①加装硬盘的主要目的就是省去玩家在游戏时频繁读取游戏光盘数据的时间，实际上就等于减少了“光头”的消耗，作为PS2的核心部件之一，光头的寿命越长，自然也会增加PS2的使用寿命。如果要做到真正延长PS2的使用寿命，对PS2进行定期保养也是绝对有必要的，具体的保养方法你可以上网查阅相关的资料，相信会得到不小的收获。②当然读取正版游戏和正版硬盘引导碟都是不需要的。③除了早期的10000、15000等型号的PS2，几乎所有的PS2都可以安装硬盘。首先确定自己的机器属于日版还是美版，然后安装上对应版本的网卡即可。硬盘的规格推荐使用40G～120G，而且据很多安装硬盘的玩家反应，西部数据(Western Digital)硬盘存在兼容性问题，你不妨作为购买时的参考。

胜哥，你好！小弟有一个问题请教。《战国无双2》中“岛左近”的4级武器好难拿，不但要将敌将全灭，还得使己方将领不能败走，前后不好照应，能否推荐一下最速的打法呢？[哈尔滨　金龙哲]

胜负师 这个问题我特别请教了不久前才从《战国2》中日夜奋战归来的D·S来为你解答。战斗开始后按照以下要点进行即可：

1.一开始直接冲到两个炮筒处消灭守备头，不用等任务提示。

2.回到中央战场，快速消灭四名敌将。此时会出现第二波进攻，最好先解决一两个再去阻止布施孙兵卫。

3.赶到地图右下，完成阻止任务，再到地图左上阻止稻姬侵入本阵，接着顺带击破附近的敌将。

4.赶至右边，消灭服部半藏及其他武将，此时要注意不能让安国寺惠琼败走。

5 消灭全部敌将后引发总攻事件，击破本多忠胜即可出现输送队情报。(出现在地图正下方的松尾山砦，往左移动)

整个战斗关键在于行动一定要迅速，不要因为消灭敌将而耽误太多的时间。在更强调成长要素的《战国2》里只要你操作的角色等级足够，武器属性好，要做到上述条件也并非难事。

各位小编好，我非常喜欢看UCG，如今碰到了两大难题想请教各位，请一定要帮忙啊。①《荒野兵器2》(Wild Arms 2)，在游戏末期去背塔螺旋时在第二层有一个门需要排列七个石板，而破解的方法则是将每个机关上所提供的故事按先后顺序进行排列，遗憾的是，我不懂日文，所以始终无法解开，能告诉我具体的解决方法吗？②《最终幻想Ⅹ》的怪兽训练场中，原创BOSS一栏里的最强BOSS“すべてを超えし者”的出现条件是什么？[山东　戚乐辉]

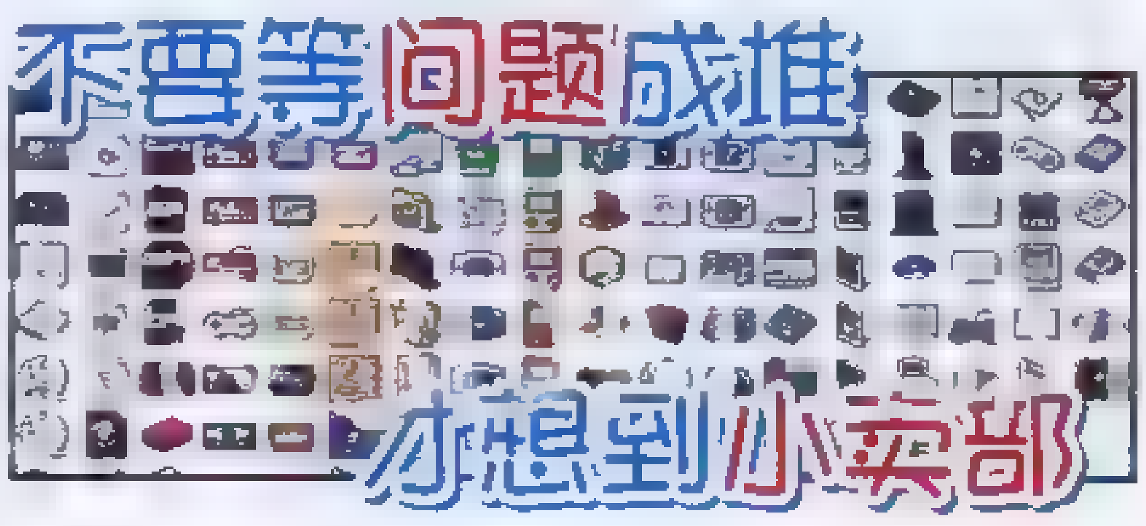
现在还能看到有读者询问PS版游戏的问题，胜负师真是莫名的感动啊！在这位读者的来信中甚至还非常用心地抄下游戏中所出现的日文谜题，看来胜负师是一定要帮到你才行啊！①这七个石板的排列顺序为：月、火、水、木、金、土、日。之所以这样排列，首先要找到每个石板的故事中所隐藏的这七个汉字，然后再根据日文中星期一(月曜日)到星期日(日曜日)的顺利排列即可。②要使这个最强BOSS出现，首先要将游戏中所有可捕捉的普通怪物每一个都捕捉10个以上，然后再战胜除他以外“地域制霸”、“种族制霸”所出现的BOSS和“原创怪物”即可。

亲爱的胜负师，经过我将近一个多学期的省吃俭用，我终于攒够银子购入PS2了，同时关于买机的问题也来啦。①我准备购入一台二手的50006型PS2，那么购买二手机需要注意哪些问题呢？②若是购买7系列主机哪一种型号的性价比最高呢？听说PS2的7系列主机都很容易烧机，是否也要考虑烧机的问题呢？[徐州　马腾]

胜负师 ①二手的机器都会被人使用过一段时间，因此购买的时候就要注意主机的相关功能是否能够正常运作。首先最好自己带上一些CD、DVD和有一定磨损的游戏光盘去测试主机光头的读盘性能；然后进入主机的“Brower界面”，查看记忆卡插槽是否能否正确读取记忆卡中的数据，并尝试对记忆卡中的数据进行删除、拷贝等操作；最后就是检查视频线和电源是否有接触不良的情况。以上也是胜负师自己总结的一些经验，希望能对你有所帮助，如果真要购买的话，最好找一个比较熟悉主机的朋友一起，这样也能及时地发现更多问题。②其实7系列的主机不同的型号只是对应不同的语言版本，其核心的部件本身是没有差别的，因此也没有厚此薄彼一说，大家大可以放心购买。而7系列的散热一直都是一个无法避免的问题，盛传该系列容易“烧机”的情况，多半也是由于散热不良引起的。不过胜负师还是要在这里推荐一下这个系列，为了很好的散热，大家不得不在连续游戏2～3小时将主机关闭，这样不但可以让自己的眼睛稍事休息，还能达到省电的目的，也许当时SONY推出这个系列的初衷就是如此吧！(笑)

胜负师，您好！本人有一个问题困扰了自己很久，希望能够得到你的解答。①《恶魔城 晓月圆舞曲》怪物图鉴中的82号怪在哪里才能够找到？我试了很多地方，始终都没有发现它的踪影。②我也是“《火焰之纹章》系列”的FANS，请问在NDS上是否会将其3D化呢？[江苏　张剑]

胜负师 ①其实这个怪物在地下水域就会出现，但是因为其出现的时间很短(大约4～5秒)，很多玩家只把它当作一道闪光掠过而忽略。进入后只要立即使用41号怪物——时の法师的特殊能力，使时间停止后就可以看到。②首先要很遗憾的告诉你，目前“《火焰之纹章》系列”并没有新作品在NDS上推出。但是相信作为任天堂的经典系列，以后并非完全没有可能在热销的NDS上出现新作，我们还是一起共同关注官方所公布的消息吧！



栏目主持：邪魔天使

邪魔院

体会异国文化的魅力

邪魔天使的随笔

随着E3的顺利结束，面对PS3那惊天的价格、Wii的新奇玩法以及X360已经成熟的软件阵营，想必各个玩家的心中都有了一杆秤。（当然，对于那些主机收集狂请当我什么也没说。）对于小邪而言，PS3无疑是吸引力最大的，不过让我眼前一亮的并不是打得天翻地覆的《FF X III》，而是那个有着一个彪悍女主角的《天剑》，嗯，好吧，我承认这次E3上PS3能拿得出台面的游戏也的确只有这一个《天剑》，但它那爽快的战斗的确是吸引人啊。至于Wii，上面只要有《火纹》，足矣。

闲聊日语

作者：张宏

怎样识别日本公司里男女之间的不正当关系

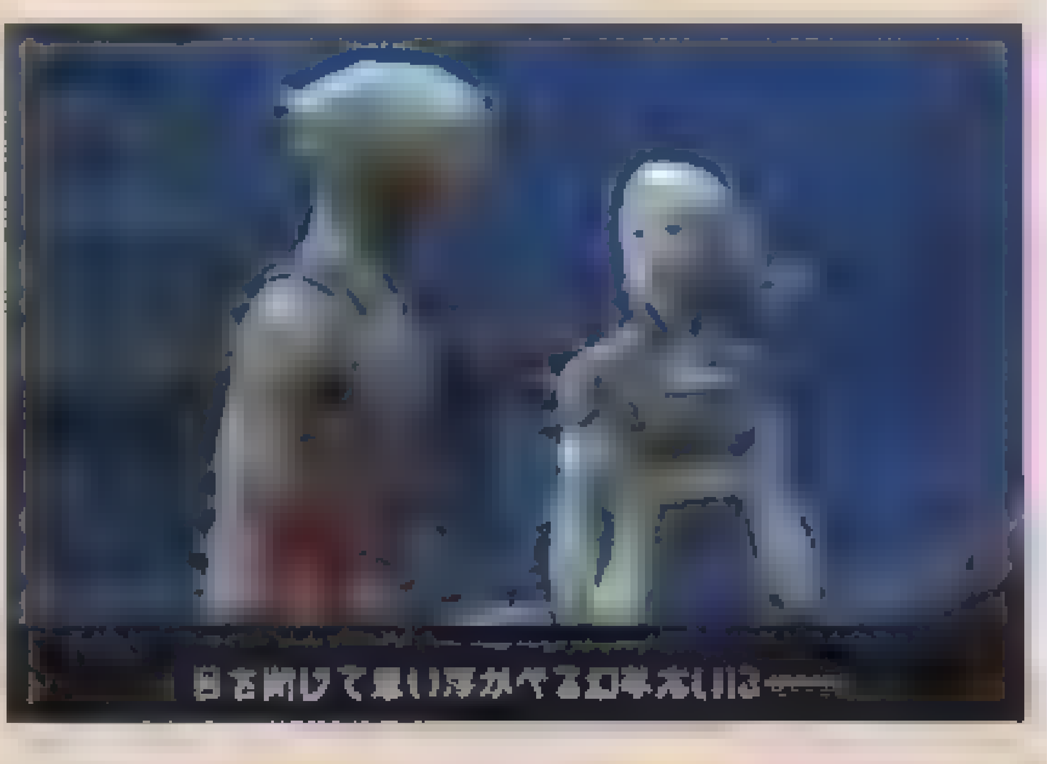
原来我们曾经讲过关于“あなた”的内容，之后许多人希望就此介绍更多一些细节，所以笔者想了这个标题。现在有不少中国人，去日本公司工作（我说的日本公司，不是指国内的外企，而是指日本国内的公司）。在日本公司中，男上级与女下级之间发生不正当的关系，是很常见的现象，但由于语言、文化、社会等方面的原因，中国人一般观察不出来。笔者这里简单谈谈如何通过语言，来进行识别。当然，我们还可以通过其他途径识别，比如安装微型摄像机，偷拍，不过那不属于本文的论述范围。笔者的目的不是倡导大家窥探别人的隐私，而是增加对日本语言与文化的理解。一、如果男上级经常不用人称代词“あなた”等，而用无主语的句子，与女下级交谈，则双方可能有染。二、如果男上级经常不叫女下级的名字，而用“あの……”等意义模糊的称呼来叫女下级，则双方可能有染。三、如果女下级在与男上级交谈时，经常使用一些女性之间特有的助词，例如终助词“わ”，则双方可能有染。四、如果女下级在与男上级交谈时，经常使用一些女性之间特有的语调，例如将接续助词“けれども”念成升调，则双方可能有染。当然，这只是一般说说，面对实际情况，对中国人来讲，还是很困难的，需要结合当时的气氛、表情、手势、语调等综合判断。

经典台词

——あの戦争（せんそう）で大事（だいじ）な人（ひと）たちを亡（な）くした気持（きも）ち同（おな）じだもんな、オレたちも。でもね、亡くなった人たちの心（こころ）はもう動（うご）かないんだよ。何（なに）があっても、何をしても。目（め）を閉（と）じて思（おも）い浮（う）かべる幻（まぼろし）みたいに。ずっとずっと、変（か）わらないまま。
どれほど長（なが）い時（とき）が過（す）ぎようと振（ふ）り返（かえ）る過去（かこ）の幻影（げんえい）はいつまでも生々（なまなま）しい。過去はそうやって人を縛（しば）る。

——在那次战争中失去重要的人的心情我们跟你是一样的，但是，死去的人不会复生，不管有什么、不管做什么。就像闭上眼睛想像幻觉一样，（实际情况）是永远不会改变的。

经过了漫长的时间回首过去，那虚幻的影像依然历历在目，过去就这样束缚着人们。



这是一段我们经常可以在电视、电影或者动漫中看到的一句话，所谓复仇，真正能带来的是什么？杀死仇人所带来的快感？让自己显得更有正义感？显然不是。不管怎么做，死去的人再也不能回来了，即时报了仇，那么以后呢？剩下的也只有无尽的空虚。霸王所说的“斩断幻想前往真正的道路”指的应该是不要被仇恨蒙蔽了自己的心智，不要被外因所左右，应当为所有的人着想吧。

东瀛采风

纳豆

纳豆是日本很早以前就有的古老食品，是由煮过的大豆加上纳豆菌发酵而成，其特点是有一种独特的味道以及外面有很粘的丝（类似于拔丝）。纳豆有盐纳豆、拔丝纳豆等种类，现在所说的纳豆一般都是指拔丝纳豆。纳豆的营养价值很高，作为大豆发酵类健康食品，在世界上也享有盛誉，不过味道就……我敢保证大部分中国人是不会喜欢的。

神秘的食品

独特的气味、黏黏的拔丝，即使是在日本，对于纳豆的好恶也是两极分化得很严重。不过它的营养价值是不可否认的，在日本有“纳豆上市医生没事”的俗语（就像中国的“萝卜上市医生没事”一样）。在以前，从秋季到冬季吃纳豆是日本人的习俗，每天饭桌上纳豆都是必不可少的食品，既可以补充体力又可以增强对疾病的抵抗力。纳豆所含的成分能防止胃癌、抗菌，而纳豆中特有的纳豆酵母对溶解血栓、中风、动脉硬化也很有好处。

偶然的产物

现在一般认为在绳文时代末期到弥生时代大豆技术从中国传入日本，这时就产生了纳豆的制作方法。当时保存食物的容器一般用的是稻子和麦子的杆，而稻杆、麦杆上附着有纳豆菌，这就让大豆发酵并产生出了纳豆。另一种说法是圣德太子给马喂煮过的豆子，他把这些豆子用稻杆、麦杆包起来，最后形成了纳豆。纳豆成为平民食品是江户时代，饭、味增汁、新香、纳豆，这就是日本人早餐的“四大天王”。之后随着专家对发酵技术的进一步研究，制作纳豆的方法渗透到了日本全国各地，到现在，纳豆已成为健康食品流传到世界各国。

自制纳豆

如果大家有兴趣可以自己做做纳豆，大致制作步骤如下：

1.把大豆用水泡一晚上，让大豆充分吸水，直到变软。

2.等大豆变软后将水倒掉，然后立刻给大豆洒上纳豆菌。（纳豆菌市面有卖，不过国内能否找到那就不得而知了。）

3.温度在40摄氏度左右发酵，要保持温度，时间至少8小时。纳豆的发酵需要有足够的空气，所以要将洒上纳豆菌的大豆放入空气充足的容器里。

4.等大豆的表面出现一层薄薄的白膜，那么纳豆就完成了。

GAME

栏目主持：十六夜

模型地带 MO XING DI DAI

虽然总有被抢的感觉，但这次Bnadai推出的“Z系列”MG的素质确实不错，尤其是这几款的可动范围，绝对是超出了传统“MG”的范畴！其实与人物模型相比，高达类并不用担心盗版（厂货）问题。说实话，这几年人物模型尤其是PVC完成品的盗版已经到了足以乱真的地步了。最典型的例子就是白霞和黑霞，甚至于一些商家都因为无法分辨而不敢进货。原本十六夜认为对于一般玩家来说，只要东西做得好无所谓什么厂货，不过最近有消息说盗版的白霞因为材料强度问题会出现上身下塌的现象，你家的霞腰杆还直吗？

反地球连邦政府组织（奥古）试作MS

RX-178 高达MK-Ⅱ Ver.2.0

随着剧场版《Z高达》三部曲的推出，再度掀起了UC系机体的热潮。这些拥有存在感的MS让我们再次明白了什么才是“真实系”。而模型制造大厂Bandai更是借此机会重新推出了“Z系列”多款MG版本模型，让我们见识到了“成功商家”的厉害……

虽然是复刻版，但这次Bandai还是充满了诚意。重新调整的造型自不用说，以“一年战争版”为基础改进后的关节使模型可动范围大幅度上升，而这一点也正好与原作中高达MK-Ⅱ的主体设计、活动骨骼相匹配，可以说是最忠实原著的MG了。

2005年10月发售
售价4200日元

小知识 活动骨骼

[illegible]

Pinky:st系列最新作——樱大战

1996年9月SEGA在土星上推出的《樱大战》可以说是那个时期的标志之一，而这个发生在“大正时代”的浪漫故事，终于迎来了10周年！在女孩中间大受推崇的“Pinky:st系列”同样不会放过这个题材，以女主角真宫寺樱为题材的系列新作即将在5月发售。Pinky版的樱身着经典的和服，配上马尾和大丝带，显得异常可爱。附带的替换服为帝国华击团花组战斗服。

全称为“Pinky Street”，最早由BABYsue金谷ゆうき设计。与普通的人物模型不同，“Pinky:st系列”走的是流行与可爱路线，而题材全都以日本街头少女的服饰、发型以及饰品为主要参考。“Pinky:st系列”最大的特点就是可以根据玩家的喜好自由变换头发、脸、身体、脚以及饰品等配件，从而得到独一无二的Pinky人偶。

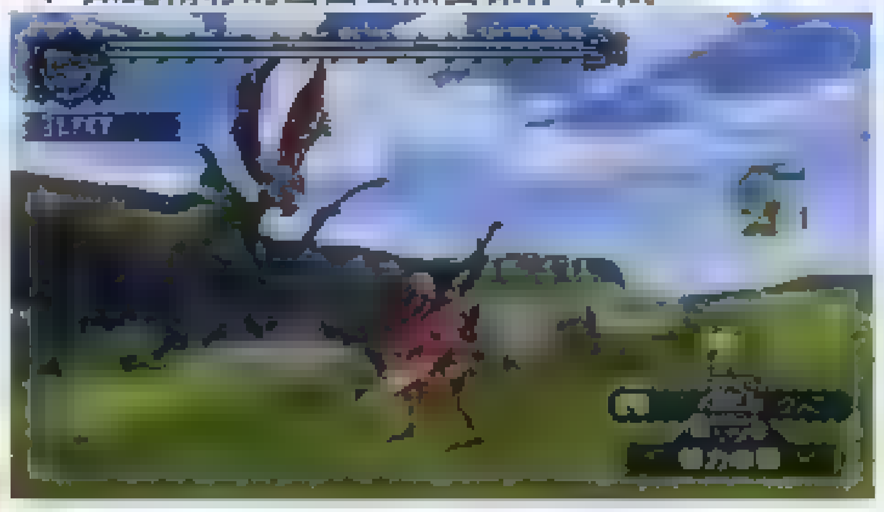
除了以真实世界的服饰造型为参考外，“Pinky:st系列”也越来越多地推出以游戏、动画角色为题材的作品，不知火舞、春丽、草雉素子等人气角色都曾有过Pinky版。除了这次介绍的Pinky版樱之外，今年还将推出以田村莲尔笔下角色为原型的“rmPinky系列”。

PSP截图好工具——iR Shell教程

文 C.H.I.

PSP让掌机游戏进入新时代，游戏画面也越来越精美。相信每位朋友在玩游戏过程中，都有想将经典场景保存为图片随时欣赏的冲动吧？利用iR Shell这款软件，我们可以在PSP上进行实时截图，将记忆永存。

▼如此精彩的画面当然要保存下来。



◀当iR Shell首次以遥控软件的身分出现在大家面前时，没有多少人投去关注的目光。毕竟喜欢用PSP去遥控家电的人并不多。谁也没想到，这才仅仅是开始。其后的日子里，作者AhMan不断对软件进行更新，加入新功能。目前最新版是5月13日发布的V1.5版，除了最初的遥控功能外，还有目录文件管理、MP3音乐播放、PMP视频播放、无线文件传输、运行程序以及屏幕截图等诸多功能。

基本操作

iR Shell V1.5版下载地址为http://www.pspir.com/pspirshell/download/pspirshell15.zip。如同所有PSP自制软件一样，iR Shell的安装过程只需要简单拷贝。下载文件后，在电脑上解压缩，将其中的PSP和IRSHELL两个目录以及目录下的所有文件原封不动的拷贝到1.5版PSP中记忆棒根目录下。然后打开PSP，我们可以在记忆棒中发现iR Shell程序运行图标。

▲下面说说iR Shell在PSP上的基本操作方法。启动iR Shell，首先出现的是程序Logo，除了硕大的"iR Shell"名称外，"香港制造"四个繁体字也非常显眼，其实作者AhMan的确是一位香港人，很了不起哦。iR Shell由程序运行(Homebrew Applications)、红外遥控(iR Remotes)、目录管理(ms0:/)、存储文件管理(Save Data)四大模块构成。默认进入的是Homebrew Applications模块，按□键可以在四个模块间进行切换，同时窗口标题栏正中央会显示当前所在模块名称。

▼由于iR Shell的功能多，所以按键操作也较为复杂，几乎用上了PSP的所有键位，有些功能还需要组合键来实现。一般情况下，按○、×键是确认操作，□、△键是取消操作。同时按住L、R键可以重新启动程序。iR Shell的退出方式和普通程序不一样，退出iR Shell不能通过Home按键，而要按摇杆的下键，之后按○、×键确认。按Select键可以查看PSP系统信息，包括电池电量、剩余使用时间、系统内存等等。如果不清楚具体操作方法，可以按Start键调出帮助菜单，里面有非常详细的按键操作介绍。

截图功能简介

iR Shell是目前PSP上最好的截图软件，可以截取软件运行和游戏运行过程中的图片，并将图片保存到记忆棒中。IR Shell的截图功能很稳定，很少发生截图失败或者死机的现象。

iR Shell的截图功能不需要特别去开启，IR Shell运行后，即可随时进行截图操作。为避免键位上的冲突，IR Shell为截图设置的快捷键为PSP上不常用的音符键。这个按键原来的作用是调节音乐音效，在iR Shell中，每按一下则会实时截取当前屏幕显示的图片。iR Shell是全屏截图，截取图片分辨率为PSP的标准分辨率，即480×272象素。图片格式为BMP，色深为256色或者24位色，最大程度保留了原来的风貌，没有色彩变化或者变形的现象。

▲从V1.5版开始，iR Shell的截图文件保存到PSP记忆棒中的PSP/PHOTO/SNAPSHOT目录下。图片文件名以snap开头，后面是四位数字，从0001号开始向后顺序排列。由于1.5版的PSP只能浏览BMP格式的图片，所以图片虽然在PHOTO目录下也不能直接浏览。不过iR Shell自带了图片浏览功能，同时按L键和△键，程序会直接进入PSP/PHOTO目录，选择BMP图片后按×键可以浏览。iR Shell的图片浏览器不仅能浏览BMP格式的图片，还能浏览JPG、PNG格式的图片。估计作者会在以后版本中加入截图图片格式的选择功能，毕竟BMP图片体积过大，一张截图要占用300多KB的容量。

自制软件截图

几乎所有能够在PSP上运行的运行自制软件都可以通过iR Shell进行截图操作，包括SFC模拟器SNES9X_TYL、FC模拟器NesterJ、电子书软件eReader、系统软件Artillery Shell等等。截图时，首先我们要进入IR Shell的Homebrew Applications模块，选择具体的软件运行。自制软件运行后，按音符键可以截取图片。

▲运行自制软件时，iR Shell扮演了操作系统的角色，iR Shell并没有退出，而是在后台继续运行。这样自然会比直接运行自制软件多耗费PSP资源，所以有些程序会发生拖慢现象。我们可以同时按L键和Start键调节PSP CPU频率，加快运行速度。退出自制软件时，也不会退回到PSP系统界面，而是回到iR Shell程序界面。

游戏截图

与自制软件截图相比，游戏截图的技术难度更大一些，但也更实用。iR Shell从V1.4版开始提供游戏截图功能。

▲截取UMD光碟游戏图片，需要先将UMD光碟插入PSP。启动iR Shell后，按摇杆的左，会出现运行UMD光碟的提示，按×键或者○键确认，进入游戏后，按音符键可以随时截图。

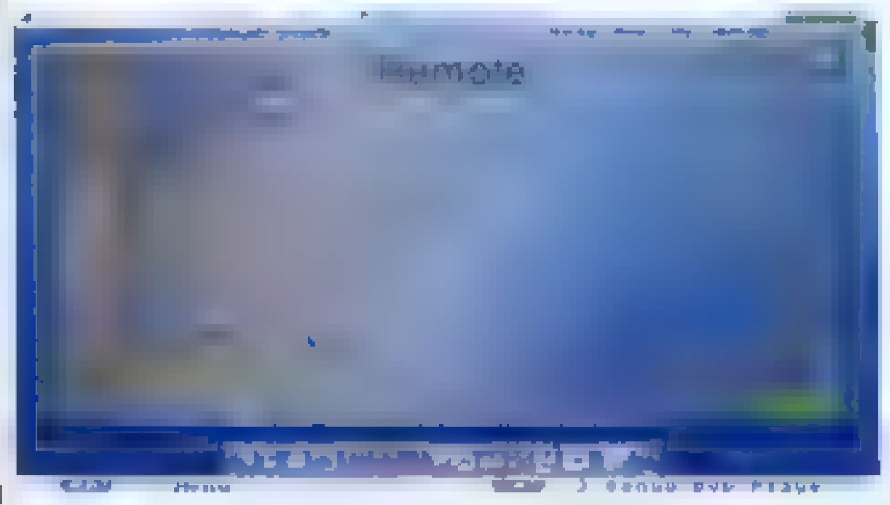
截取在记忆棒中运行的破解游戏的图片则会麻烦一些。如果是UMD Emulator、DevHook直接引导的游戏可以进入游戏后正常截图。但如果游戏还需要RunUMD进行二次引导，则不要使用集成了RunUMD的引导程序(比如DAXISO0.62)，因为这样是不能截图的，必须先通过引导程序(UMD Emulator)读取游戏ISO，自动退回到iR Shell界面后，再选择RunUMD开始游戏，此时按音符键可以随时进行截图。

虽然iR Shell可以截取自制软件和游戏运行时的图片，但却不能截取PSP系统界面的图片。希望作者以后加入这个功能吧。

其他功能

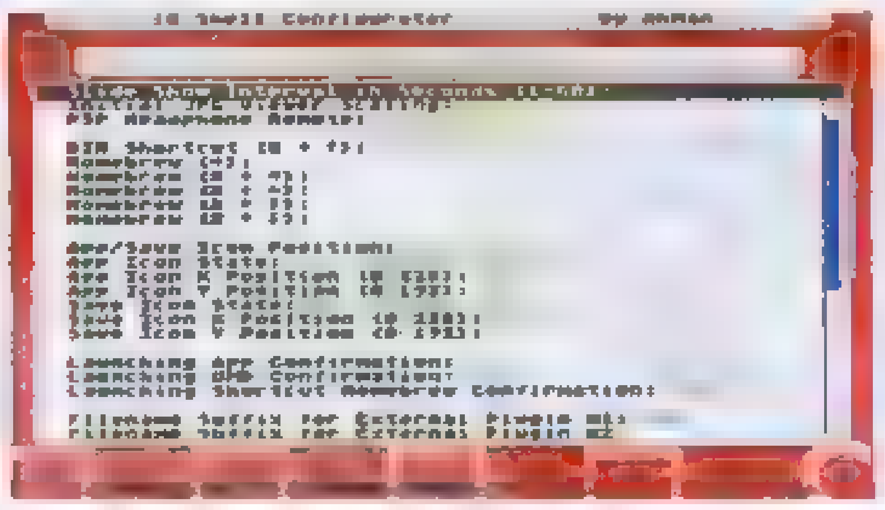
除了屏幕截图外，iR Shell还有很多实用功能，一起来看看吧。

红外遥控



▲红外遥控是iR Shell的强项，支持超过6000种家电的遥控操作。使用时，将电器对应的RDF遥控文件放入IRSHELL\IRCODES，然后切换到iR Remotes模块选中，就可以对该种电器进行遥控操作。PSP屏幕上会出现按键提示，按Select键则可以返回到设备选择界面。

其他



▲同时按R键和Start键可以进入iR Shell的系统设置界面，在这里我们可以更改日期格式、设置保护密码、更换皮肤等等。

MP3播放

▲首先是MP3播放功能，这个看似鸡肋的功能其实非常实用。iR Shell支持后台播放MP3，我们可以在运行软件的同时播放音乐。想想看书或者玩《魂斗罗》的时候听听周杰伦的《霍元甲》，是多么惬意的事情啊。按住L键同时按△键会进入PSP/MUSIC文件夹，按×键可以开始播放MP3。iR Shell能流畅播放大部分MP3文件，还支持PSP的线控。遗憾的是没有内置中文字库，中文歌曲名会显示为乱码。另外iR Shell还能播放PMP格式的视频文件，不过具体功能还很初级。

结语

众乐乐：轻松享受Wi-Fi的魅力

——两款“神卡”评测报告及设置实例

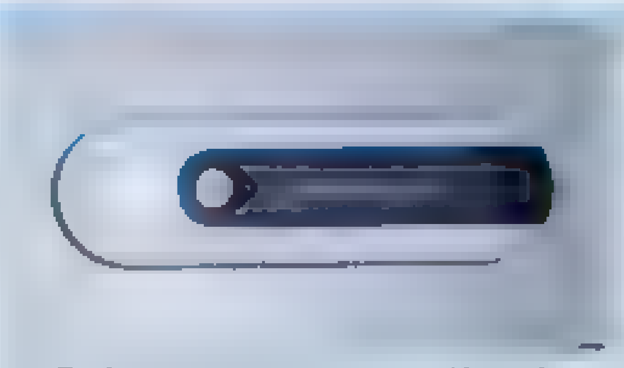
文 真无双の乱舞

掌机进入PSP、NDS时代后，凭借Wi-Fi的无限延伸性，大家也逐[illegible]

就目前的情况来说，由于任天堂官方的Wi-Fi连接器价格偏高，大多数NDS玩家都会选择架设一台无线路由器来实现Wi-Fi联机对战，而PSP玩家则会选择专门对应KAI的无线网卡进行Wi-Fi对战，但这类网卡一般无法实现PSP无线上网的要求，如果同时架设那价格一定不菲，但就在最近，网络上出现了两款打着“神卡”口号的无线网卡，经过测试，发现鱼与[illegible]不仅可以兼得，而且物廉价美，[illegible]就根据本人实际测试情况简单介绍下两款网卡。

▲ZYDAS ZD1211B 54M 无线网卡，价格约130元。

本卡既支持软AP，实现NDS的Wi-Fi联机、PSP无线上网，又可以实现KAI联机，两种无线模式可以轻松切换，在功能上可谓“圆满”，在实际连线品质上也有保证，并支持安全热拔插，最重要的是价格在同类产品中又具有绝对优势，如果您拥有PSP，或同时拥有PSP、NDS，那么可以放心的选择本卡。在如此圆满的功能下，能说的惟一缺点就是发热量稍大。



▲ZyAIR B-220 11M 无线网卡，价格约88元。

最近新出现的一种宣称可以“圆满”的无线网卡，可惜实测结果令人失望，本卡依然不能实现KAI联机，但软AP部分(NDS的WI-FI对战，PSP上网)连线品质还算有保证。本卡的外型时尚，做工较好，长时间使用发热量较上一款卡小，但不支持安全热拔插功能。如此低廉的价格却不失为NDS玩家的一个廉价搭建WI-FI对战平台的选择，但如果您打算不日购入PSP，那么还是建议选择上一款卡。

以上是两款“神卡”的实际评测报告，两卡都具有极高的性价比，但ZyAIR B-220并不象网络宣传的那样支持KAI联机，PSP玩家在选择时一定要留神。在实际使用中，也需要对网络环境进行正确设置，过程并不复杂。下面我们来看看如何一步一步实现WI-FI吧。

1 下载无线网卡的官方驱动并正确安装

ZYDAS ZD1211B

http://www zydas.com.tw/web_driver/ZD1211B/Windows/ZD1211BWinPkgS_6_3_1_0_ALL.zip

ZyAIR B-220

ftp://ftp.hjaqin.com.cn/zyair%20b 220/driver/ZyAIR_B-220_V4.0.0_Windows98SE_WindowsME_Windows2000_WindowsXP__Standard.zip

安装好驱动后，插上无线网卡，正确识别后进行下一步操作，如不能正确识别，请使用安装向导自动搜索驱动程序即可。

2 实现NDS上Wi-Fi联机及PSP上网功能

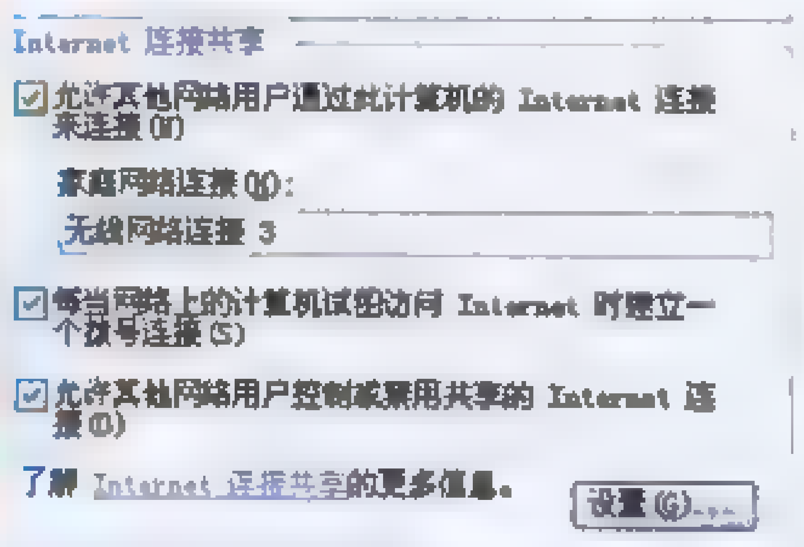
电脑端软AP设置：

[使用ADSL或LAN拨号上网的用户]

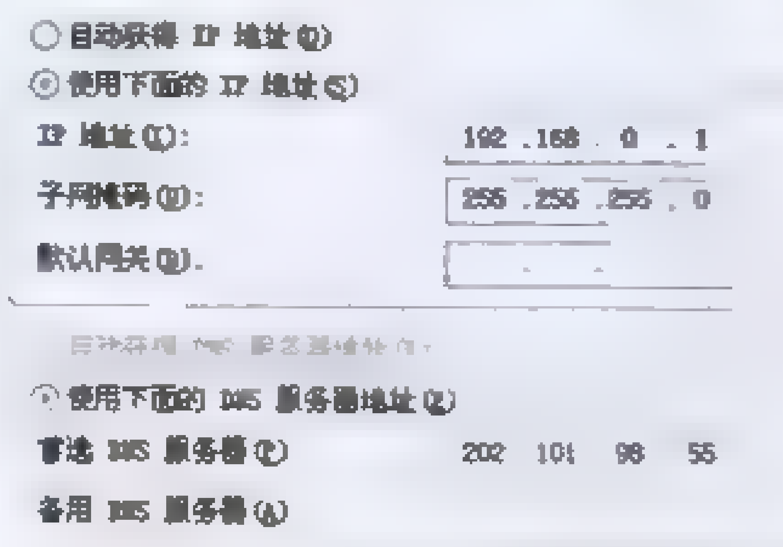
a.右键点击桌面上“网上邻居”图标，选择属性，进入“网络连接”设置界面。

b.右键点击“我的连接”，选择属性，选择“高级”选项卡，之后在Internet连接共享中打钩开启共享，并在“家庭网络连接”中选取无线网卡所使用的连接名字，之后确定。

c.右键点击“无线网络连接”，选择属性，双击打开Internet协议(TCP/IP)设置，设置IP地址为192.168.0.1，子网掩码255.255.255.0，并填入当地的DNS服务器地址(如不知道，请与当地网络运营商联系)。

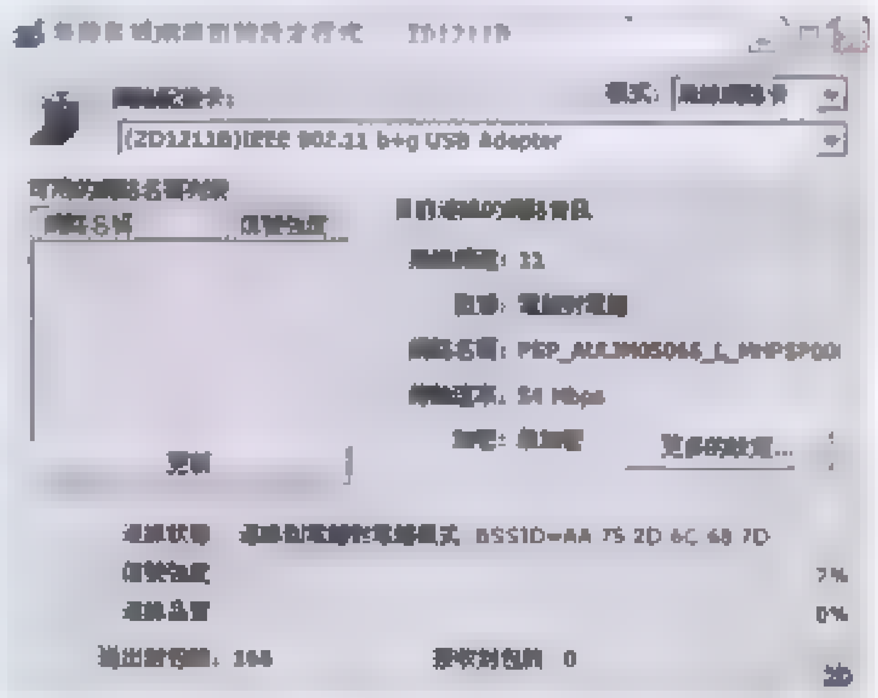


然后选取“无线网络配置”，确保“用Windows配置我的无线网络设置”一项的钩去掉，然后点击确定。



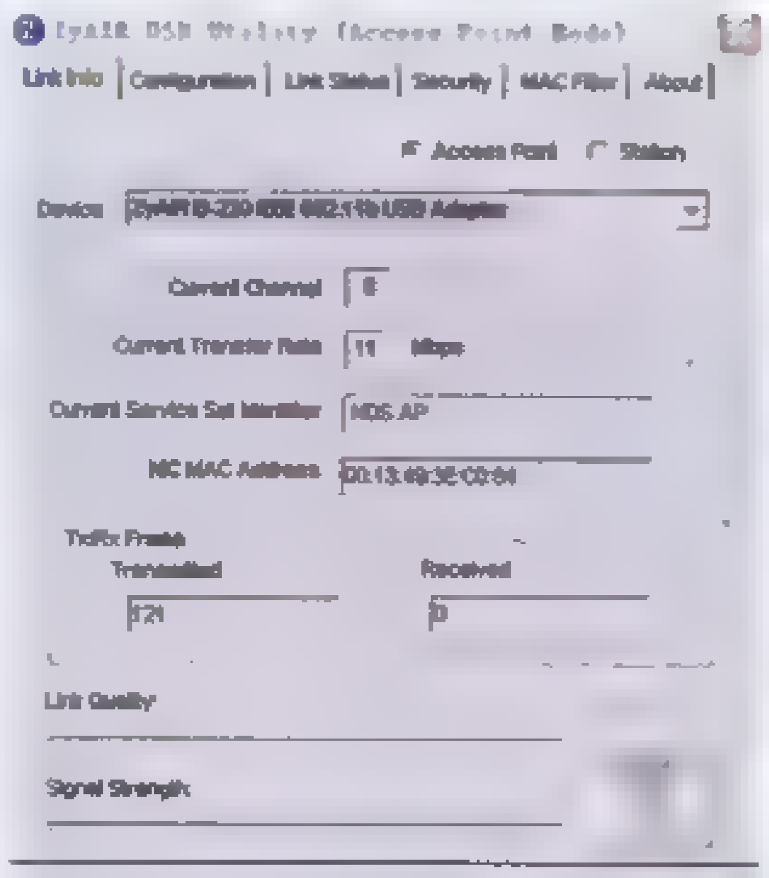
d.双击桌面右下角无线网卡专用的设置图标，进入设置界面：

ZYDAS ZD1211B图标为，进入后先选择More Setting，再选择Advanced Setting，然后把Language设置成繁体中文，这样就方便多了。然后把“多国漫游设定”设置成“世界模式”，再钩上“PSP X连结 模式”，点右上角的×连续关闭两个窗口回到最初的界面，在右上角选择“无线基地台”模式即进入软AP环境，如果需要上KAI，则选择“无线网路卡”。这里我们选择“无线基地台”，在“更多的设定”里，一般连线设定中可以修改SSID名字，其他保持默认。最后可以在桌面右下角看到ZD的图标和无线连网图标显示信号收发状态。



ZyAIR-B220图标为，进入后有两项选择，一项是Access Point，如果需要让NDS连上WI-FI，或PSP上网，则选择此项，如果需要上KAI，则选择Station。(注意，每次插拔网卡，系统都会将网卡置于Station状态)这里我们选择Access Point，在Configuration栏的Current Service Set Identifier一项里可以设置该网卡连接的SSID名字，其他选项保持默认。最后可以看到桌面右下角图标变成绿色表示开启，无线连网图标也处于正常收发信号状态。

e.确认所有连接的防火墙都处于关闭状态。



[使用路由器的用户]

a.进入路由器设置界面(在IE中键入路由器IP地址)，将路由器的IP地址设置成非0段，如192.168.1.1。

b.右键点击桌面上“网上邻居”图标，选择属性，进入“网络连接”设置界面，打开本地连接的属性，双击打开Internet协议(TCP/IP)设置，IP地址和DNS服务器全部设置成自动获取，然后点“确定”，之后在“高级”中打开Internet连接共享。

c、d、e步骤同使用ADSL或LAN拨号上网的用户。

(使用路由器上KAI时可能会出现问题，在联KAI时如果失败，建议卸掉)

NDS端设置：

任意打开一款支持Wi-Fi的游戏(如马里奥赛车)，进入Wi-Fi设置界面，首先搜索到网卡的SSID，如果自动获取IP地址成功，无需进行手动设置，手动设置如下：

在自动获取IP地址选项选NO,手动填入以下信息：

IP Address ：192.168.0.X（X为2~254任意值，不能和电脑里已有网卡的IP重复，如192.168.0.2）

Subnet Mask ：255.255.255.0

Gateway ：192.168.0.1

DNS服务器与无线网卡设置相同，之后点击右上角测试连接，连接成功就可以开始享受WI－FI的乐趣了。

PSP端设置（以英文系统为例）：

打开Settings的Network Settings，选择Infrastructure Mode，按设置向导，先建立一个新连接的名字，然后在WLAN Settings里先选择Scan，检测到信号后选确定，然后一直按右键到Address Settings，选择Custom,在IP Address Setting中选Manual，之后输入以下信息：

IP Address ：192.168.0.X（X为2~254任意值，不能和电脑里已有网卡的IP重复，如192.168.0.2）

Subnet Mask ：255.255.255.0

Default Router ：192.168.0.1

DNS服务器与无线网卡设置相同，之后一直按右，直到设置完成，检测通过后就可以开始体验PSP的上网冲浪了，这时高系统等级用户别忘了激活WMA和FLASH。

3 实现PSP上KAI进行联机对战

由于ZyAIR－B220无法支持KAI对战所以略去，这里介绍ZYDAS ZD1211B联KAI的方法：

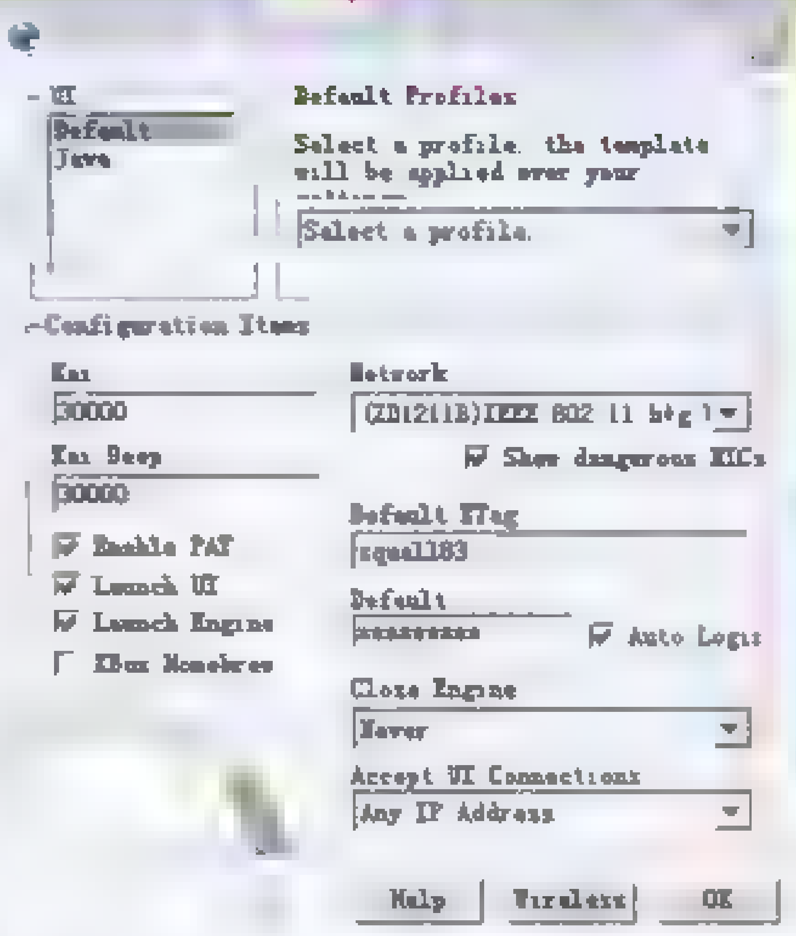
电脑端按软AP的方法设置好后，双击打开右下角的ZYDAS ZD1211B设置图标进入设置界面，选择“无线网路卡”模式。

再选择“更多的设定”，在“一般连线设定”中点击“更改”，将“网络连接形态”改成“电脑到电脑模式”，之后关闭设置界面。

下面进行连线测试：

打开PSP及WI－FI开关，选择一款联机对战游戏，进入联机模式，可以看到PSP左边的绿色信号灯不断闪烁，再打开ZD设置界面，在“可用网路名称列表”中点更新，可以发现PSP的信号就表示成功了。

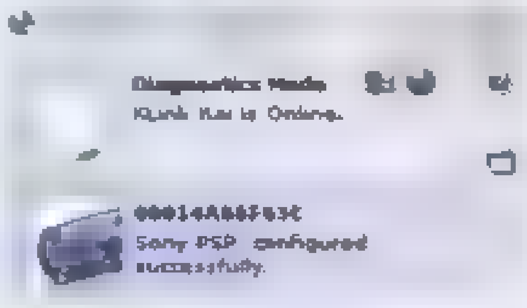
以下为KAI的客户端程序，下载地址：http://www.teamxlink.co.uk/binary/xlinkkaievo7.zip



之后运行KAI的设置程序，按下图进行设置（如果没有注册过KAI的帐号，可以到http://www.teamxlink.co.uk注册）

然后就可以上KAI进行测试：

先点击KAI程序右上的“地球”图标，可以刷出游戏列表，然后点击右上的“放大镜”图标，在第2栏中的Network Reachable如果显示YES表示成功连接到服务器，接着点上方的文件夹图标，如果连接成功，则会显示PSP的图标。（如果没有出现PSP图标也先别着急，试着先进入游戏房间一段时间后再返回查看是否正确显示PSP图标。）



如果要返回软AP模式，只需打开ZD设置界面，将“无线网路卡”模式改为“无线基地台”。

现在开始大家就可以让PSP进入众乐乐的世界了。（关于KAI部分的详细设置和使用可以参看第148期的“KAI设置步骤”。）

注意事项

如果在上KAI的过程中连接失败，可以试试修改端口映射。具体修改方法：选择“控制面板”中的“Windows防火墙”，点“高级”选项卡，双击“我的连接”，在“服务”选项卡中点“添加”，设置如下：

服务描述：可任意填写，比如KAI

主持此服务的计算机名或IP：如果自动填入默认的计算机名称则无须填写，否则填入本地连接的IP地址

此服务的外部端口号：30000

此服务的内部端口号：30000

TCP和UDP各建立一个。

最后再返回测试KAI是否连接成功。

四款北通国产PSP周边

文 HK

说起国内周边厂商的产品也有一段历史了，虽然早期的名声不大好，但发展到现在，一些国内周边厂商的产品也具有了不俗的品质，下面就给大家介绍四款北通产PSP的周边产品。

北通这款编号为BTP－6226的保护盒的外壳为PP聚丙烯，内托为silicon硅胶，（silicon硅胶的特点为无毒无特殊气味，防震、防撞击效果良好）外壳抗扯强度大于5kg/20s，开合寿命为10000次以上，在零下20摄氏度至80摄氏度的环境下可以放心使用。产品规格为150×77×16（毫米），可以同时放置三个UMD碟片及三个记忆短棒。目前该产品建议零售价为38元。

北通这款保护胶套，保护范围包括PSP机身及方向键和○△□×四键。Silicon硅胶制成的胶套有着不错的防磨损性和缓冲撞击性，手感也很柔软有弹性；绝缘强度20KV/mm，适用温度则在零下60摄氏度至260摄氏度之间。该胶套规格为170×78×25（毫米），正好可以装下PSP且不影响普通游戏操作及扩展配件的使用。目前该产品建议零售价为48元。

最后再给大家介绍一款普通版PSP用户非常关心的周边——PSP线控耳机。北通的这套周边功能和原装功能一致，如线控具有的音乐播放、暂停、快进、倒退、音量控制、锁定等。线控和耳机接口为抗氧化镀金设计，线材附有金属屏蔽网，保证了音源信号的纯正。这套周边的售后服务是一个月免费更换，半年免费保修。目前该产品建议零售价为60元。

北通这款质量稳定的外挂式锂电池，具有过充保护、输出过流保护、输出短路保护功能，使用寿命为充放500次以上。该款电池为3600mAh，输入输出电压为5V（±5%），也就是说PSP的充电器可以直接为其充电。电池大小为72×57×24（毫米），重125克。室温及正常湿度条件下完全可以正常使用。厂家对该款电池的售后服务为一个月免费更换，半年免费保修。目前该产品建议零售价为100元。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年6月6日～2006年7月20日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年6月2日中国银行 人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	802.34元人民币
100日元	7.17元人民币
100欧元	1033.32元人民币
100港币	103.44元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入“UCG彩信碟报”，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考 了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法 编辑短信 DB 发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

◆退订方法：编辑短信 0000 发送到 8002

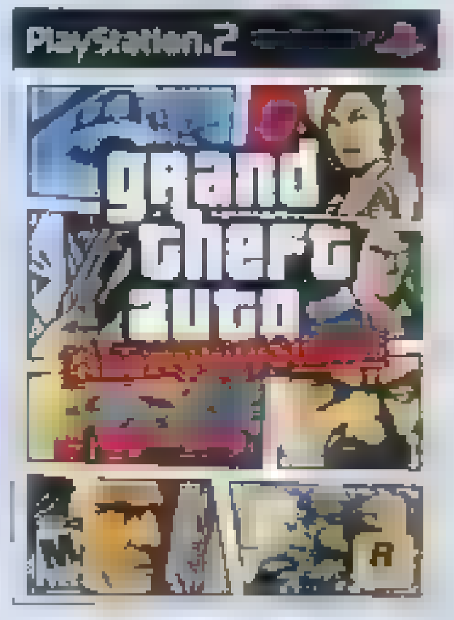
世界足球 高潮 06.01

推荐度 B | PS2 ◆SEGA ◆6800日元 | SPG ◆对应PS2多重对战连接器 | 全年龄玩家对应

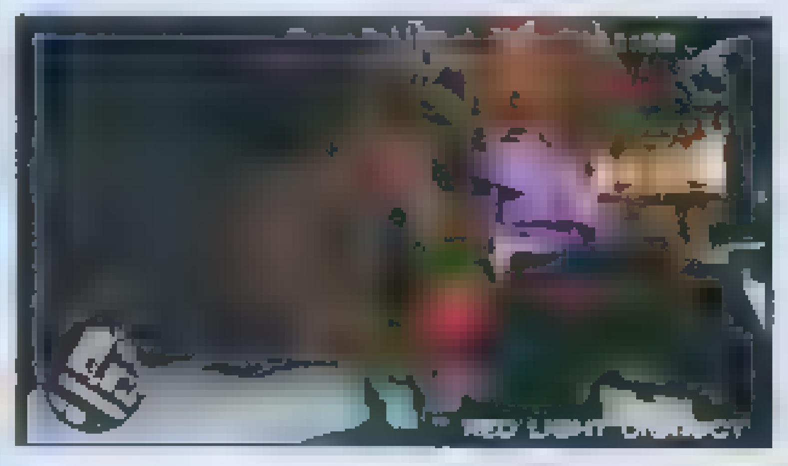
继推出《创造球会 欧洲冠军杯》后，SEGA再接再厉推出堪称“个人版的创造球会”《世界足球 高潮》。本作吸取了《超级自由人》、《足球人生》、《创造球会》等系列的精华，导入更加紧张刺激的1对1操作，再辅以简单但不简陋的战术设置助你轻松上手。欧洲6大联赛均在本作中登场，而且还收录有400个俱乐部以及7000名以上的实名球员，强大的授权阵容使得玩家投入感倍增！另外游戏还能与《创造球会 欧洲冠军杯》的存档联动，可以让你在本作中使用已经培育好的心爱球队。而更让广大球迷玩家惊喜的是，本作依然由意大利的国际巨星罗伯特·巴乔作为代言人。

横行霸道：自由城故事 06.06

推荐度 A | PS2 ◆Rockstar Games ◆19.99美元 | ACT ◆无对应周边 | 17岁以上玩家对应



由家用机移植到PSP的游戏多不胜数，但从PSP移植到PS2的游戏这可能是第一款。现在众多PS2玩家终于可以玩到这款在PSP上大受好评的“《GTA》系列”游戏了。虽然在游戏系统方面，本作没有什么突破，也没有了“便携”的优势，但自由度高、支线任务丰富以及可供驾驶的交通工具种类繁多这些优点依然存在。在PS2上重生的游戏画面自然要比PSP漂亮许多，在操作上也相应进行了一定的改善。如果之前的PSP版没能玩到的话，这款PS2版绝对是你补回来的最好机会。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
6日	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto Liberty City Stories	Rockstar Games	ACT	19.99美元
6日	And 1 街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
8日	转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	Success	AVG	5800日元
15日	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800日元
20日	极限滑板运动	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99美元
20日	GP摩托4	MotoGP 4	Namco Bandai Games	SPG	39.99美元
22日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 決対領域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
22日	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学園アリス ～きらきら★メモリーキッス～	Kids Station	AVG	6800日元
22日	女神侧身像 希尔梅丽娅	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	Square Enix/tri-Ace	RPG	7800日元
22日	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800日元
22日	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	Namco Bandai Games	ACT	6800日元
22日	格斗之王XI	ザ・キング・オブ・ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800日元
22日	格斗之王NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
22日	横冲直撞4：平行线	Driver 4: Parallel Lines	Atari	RAC	5800日元
27日	加勒比海盗：斯派洛传说	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	ACT	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99美元
29日	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	Interchannel	AVG	6800日元
29日	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800日元
29日	超七龙珠Z	超ドラゴンボールZ	Namco Bandai Games	FTG	6800日元
29日	魂响 ～送灵之诗～	魂响 ～御霊送りの詩～	Yeti	AVG	6800日元
29日	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	KID	AVG	6800日元
29日	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタズム	Gust	RPG	6800日元
29日	SIMPLE2000系列Vol.101 THE御姐2特别篇	SIMPLE2000シリーズVol.101 THEお姉チャンポン2特別篇	D3 Publisher	ACT	2000日元
29日	[illegible]	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	6800日元
29日	不可能的任务2 海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	KOEI	ACT	6800日元
29日	SIMPLE2000系列Vol.100 THE男子汉的机枪炮座	SIMPLE2000シリーズVol.100 THE男たちの机枪炮座	D3 Publisher	ACT	2000日元
29日	SEGA2500系列 东京番外地	セガ2500シリーズ 东京番外地	SEGA	FTG	2500日元
29日	魂响～送灵之诗～	魂响～御霊送りの詩～	Yeti	AVG	6800日元
2006年7月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
6日	异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき	Namco Bandai Games	RPG	7000日元
6日	[illegible]	花归葬	Prototype	AVG	4800日元
6日	绯色的欠片	緋色の欠片	Idea Factory	AVG	4800日元
6日	勇敢的故事：渡的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒険	SCEI	ACT	5800日元
13日	捉猴 百万猴军	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	SCEI	ACT	5800日元
13日	实况棒球13	実況パワフルプロ野球13	Konami	SPG	6800日元
13日	[illegible]	ペルソナ3	Atlus	RPG	6800日元
13日	街道制作者2～续·制作我们的街道～	街ingメーカー2～続・ぼくの街づくり～	D3	SLG	3800日元
13日	[illegible]	ラブ★コン～パンチDEコント～	AQInteractive	AVG	5800日元
13日	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800日元
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	Namco Bandai Games	FTG	4800日元
20日	高机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	SCEI	AVG	6800日元
20日	校园迷糊大王二学期 恐怖(?)的夏季合宿 幽灵在洋馆出现!?寻宝决胜负!!!	スクールランブル二学期 恐怖(?)の夏合宿! 洋館に幽霊現る!? お宝を巡って真っ向勝負!!!の巻	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
20日	[illegible]	レッスルキングダム	Yukes	FTG	5800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
8日	大都技研官方柏青嫂模拟器 吉宗 携带版	大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗 ポータブル	大都技研	SLG	3800日元
8日	吉他超人LIVE	ギタルマン ライブ	Koei	MUG	4800日元
13日	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel	Konami	ETC	19.99美元
15日	到哪里都在一起 学校狂欢	～どこでもいっしょ～レッツ学校	SCE	ETC	4800日元
15日	我是航空管制官 机场英雄 成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
15日	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800日元
20日	[illegible]	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	SPG	39.99美元
22日	转转方块	コロコロころん	Success	PUZ	3800日元
22日	拳手之路2 真实	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	SPG	5800日元
22日	索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 [illegible]	ソニーコンピュータサイエンス研究所! 茂木健一郎博士監修 脳に快感 アハ体験	SEGA	ETC	2800日元
28日	铁拳：暗之复苏	Tekken: Dark Resurrection	Namco Bandai Games	FTG	39.99美元
27日	加勒比海盗 亡灵财宝	Pirates of the Caribbean	Buena Vista Games	ACT	39.99美元
27日	世界足球之旅'06	World Tour Soccer '06	SCEA	SPG	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	39.99美元
29日	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800日元
29日	镜头之恋 工藤理纱 第一次与你拍摄	ファインダーラブ 工藤理紗 ファーストショットは君と。	Capcom	AVG	4800日元
29日	镜头之恋 原史奈 两个人的二人……	ファインダーラブ 原史奈 ふたりのふたりで……。	Capcom	AVG	4800日元
29日	镜头之恋 星夜亚季 南国约会	ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー。	Capcom	AVG	4800日元
29日	天秤彩球2 again	ぷらすぷらむ2 again	TAKUYO	PUZ	4800日元
29日	[illegible]	ぼくのなつやすみポータブル	SCE	AVG	4800日元
29日	与丽莎一起横越大陆	リサと一緒に大陸横断～A列車で行こう～	Idea Factory	SLG	4800日元
29日	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800日元
2006年7月					
6日	勇敢的故事 新的冒险者	ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800日元
13日	LocoRoco	LocoRoco	SCEJ	ACT	4800日元
13日	[illegible]	天外魔境 第四の黙示録	Hudson	RPG	4800日元
13日	谜题机动战士高达 问战士DX	クイズ机动战士ガンダム 問戦士DX	Bandai Namco Games	PUZ	4800日元
13日	泡泡龙 魔塔大作战	バブルボブル～マジカルタワー大作戦!!～	MMV	PUZ	4800日元
13日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元
20日	BLEACH 灵魂升温3	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～	SCEJ	FTG	4800日元
20日	炸弹人 携带版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	售价未定
20日	随身胜地	ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元

©SEGA Corporation, 2006
©2006 Rockstar Games. All rights reserved.

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年6月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39 99美元
28日	超人归来	Superman Returns The Videogame	EA	ACT	49 99美元
2006年7月					
20日	斗技场 D O N	バトルスタジアム D.O N	Namco Bandai Games	FTG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]年6月					
11日	龙珠 进化大冒险	Dragon Ball Advance Adventure	Banpresto	ACT	29 99美元
2006年9月					
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
5日	轻松头脑教室	Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19 99美元
8日	降魔灵符传 饭纲	降魔霊符伝イヅナ	Success	RPG	4800日元
15日	怪盗卢梭	怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
15日	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
15日	数码怪兽物语	デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
15日	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 鋼の季节	Success	RPG	4800日元
22日	SIMPLE DS系列 Vol 5 THE 纸牌	SIMPLE DSシリーズ Vol 5 THE トランプ	D3 Publisher	TAB	2800日元
22日	魔法假日 五星连珠之时	マジカルバケーション 5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800日元
27日	加勒比海盗 亡者之柜	Pirates of the Caribbean:Dead Man's Chest	Amaze Entertainment	ACT	39 99美元
29日	头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1	头を锻えて遊ぶ対戦矢印パズル パピぃぬベクター1	Megacyber	PUZ	3800日元
29日	触摸相声 女神的微笑 DS	タッチで漫才! メガミの笑壺DS	Ertain	ETC	3800日元
29日	海底总动员 触摸尼莫	ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800日元
2006年7月					
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元
6日	勇敢的故事 我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
6日	洛克人EXE	ロックマンエグゼ	Capcom	ACT	4800日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册1	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 1	Starfish	ETC	2840日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册2	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 2	Starfish	ETC	2840日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册3	子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 3	Starfish	ETC	2840日元
13日	NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	NARUTO―ナルト―ナルトRPG3 霊獣VS木ノ叶小队	TAKARA TOMY	RPG	4800日元
13日	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー～覚醒～	Nintendo	AVG	4800日元
13日	触摸! 炸弹人乐园	Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元
13日	大家的DS研究班 完美英语单词力	みんなのDSゼミナール カンペキ英単語力	TDK	ETC	4800日元
13日	大家的DS研究班 完美汉字力	みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元
20日	卡片游戏9	カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
6日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39 99美元
13日	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos: Riot Response	Eidos	ACT	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns The Videogame	EA	ACT	49 99美元
[illegible]					
3日	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	RPG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
14日	摩托GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59 99美元
28日	超人归来	Superman Returns The Videogame	EA	ACT	59 99美元
29日	鬼魂力量3 无罪的狂热	スペクトラルフォース3 ～イノセント レイジ～	Idea Factory	SLG	6800日元
29日	合金猎犬	Chrome Hounds	SEGA	ACT	6800日元
[illegible]					
4日	无限试驾	TEST DRIVE UNLIMITED	Atari	RAC	6800日元
5日	指环王 中土战争2	The Lord of the Rings The Battle for Middle-earth II	EA Games	ACT	9 99美元
13日	灵弹魔女	BULLET WITCH	AQ INTERACTIVE	ACT	7300日元

到哪里都在一起 学校狂欢 06.15

推荐度 C | PSP | ◆SCEJ | ◆6800日元 | ETC | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应

SCE的吉祥物多罗再度出击，这次的多罗将在学校里与玩家一起感受生活。在学生时代里，大家是不是都曾想过如果有一天自己能站在讲台上将会怎样教授学生呢？“《到哪里都在一起》系列”的最新作《学校狂欢》将满足你的愿望，玩家将与5名天真可爱的学生一起享受这惬意的学园生活。多罗传统的语言教学将在本作大放异彩，玩家可以将自己想要教授的单词通过“特别教学”的方式教给学生。而5名学生也会提出一些问题来考验“老师”的能力哦！另外游戏还准备了丰富多彩的课间活动给玩家，让大家在紧张的学业中也能轻松一刻。

潜龙谍影 数字漫画小说 06.13

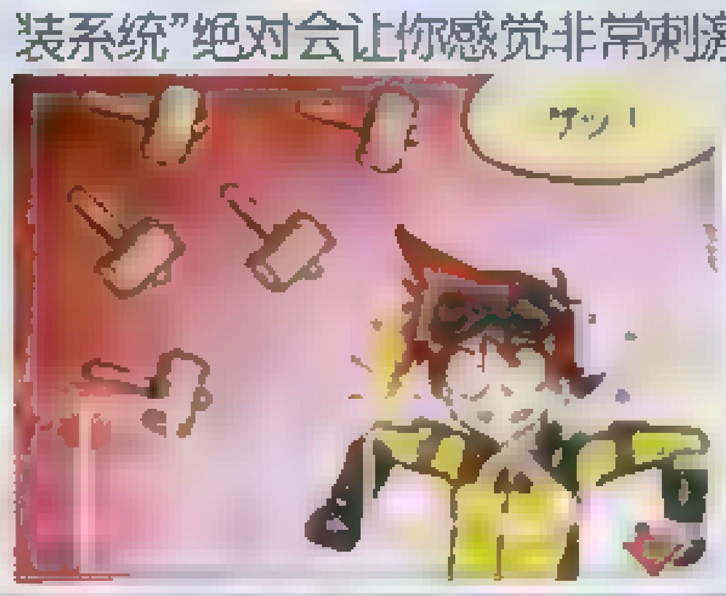
推荐度 B | PSP | ◆Konami | ◆19.99美元 | ETC | ◆无对应周边 | M 17岁以上玩家对应

《MGS》继卡片游戏之后又有一个新类型出现了，那就是这款充满动感的《数字漫画小说》！游戏基于北美漫画版《MGS》，以活动漫画的形式将其搬到了游戏平台。漫画原由阿修雷·伍德作画，克理斯·奥布雷克斯担当故事脚本，总共有12卷，而这款游戏将这12卷漫画全数收录。本作利用电子媒体的特殊性加入了动感的要素，就像那些Flash动画一样，充分展现了许多电影的演出效果，并且还配上了气势宏大的音乐以及震撼人心的音效。无论你是不是“MGSer”，这都是值得推荐的作品。

怪盗卢梭 06.15

推荐度 B | NDS | ◆Namco Bandai Games | ◆4800日元 | AVG | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应

如果你还在为如何利用高超的隐秘技巧成为“劫富济贫”的侠盗而发愁，那不如试试这款充满恶搞元素的新形态冒险游戏吧。游戏中玩家扮演的是一名拥有变脸技艺的小学五年级学生海藤流想，如果在潜入盗取珍宝时不幸被警卫发现，利用“触控笔”描绘出与环境相似图案的“伪装系统”绝对会让你感觉非常刺激与新鲜。游戏中除了非常有“笑果”的变身特写外，警卫也会根据玩家伪装的巧妙程度做出不同的反应，如果你的绘画技艺不太高超，或喜欢追求更另类的伪装效果，那就要小心被当场抓获哦！



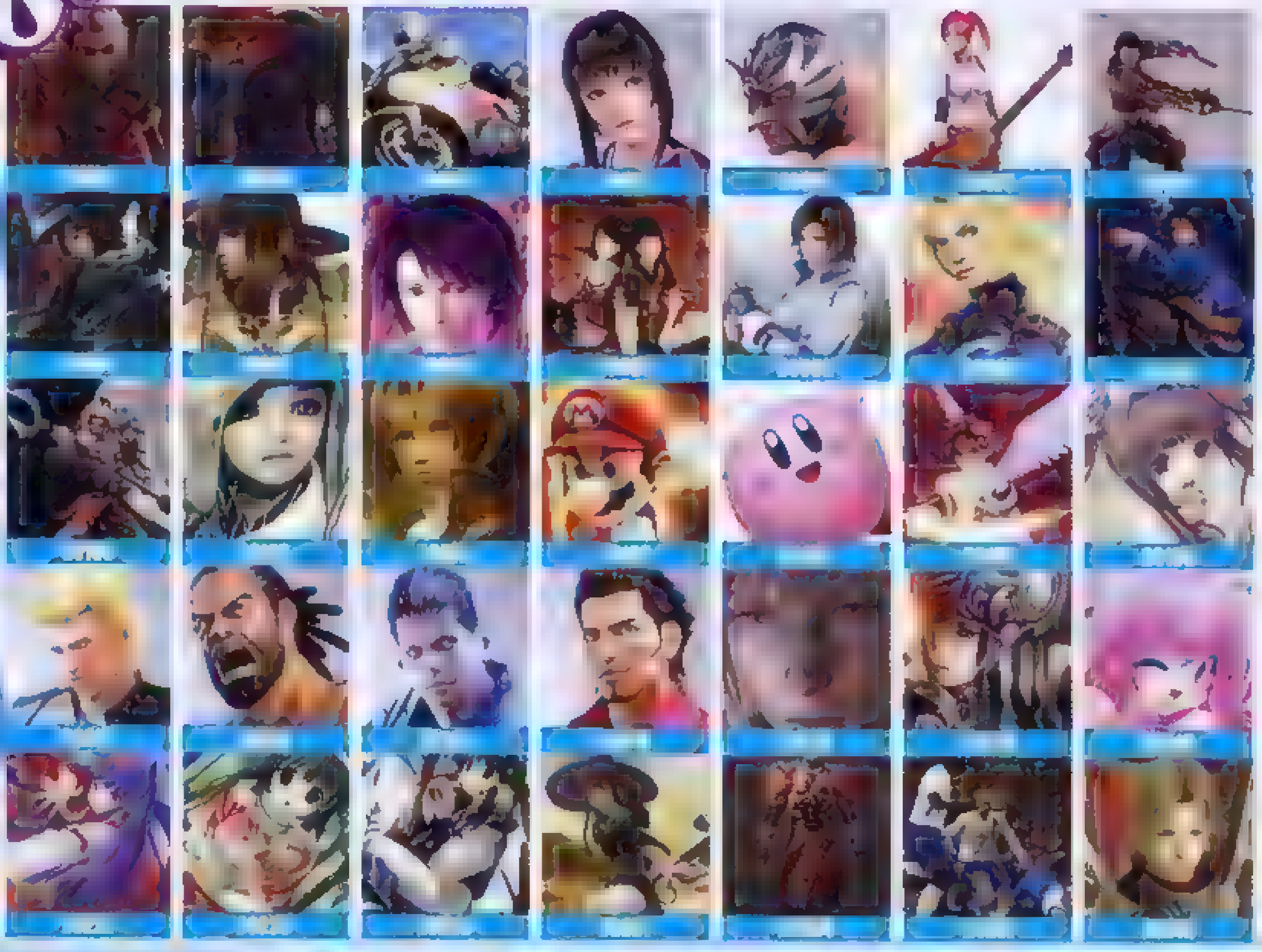
©2006 Sony Computer Entertainment Japan All rights reserved.
©2006 Konami Entertainment Inc.©2006 NBGI All Rights Reserved

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报
- 小编精心准备的购买推荐度参考
- 网罗全部的超级大作及二线作品
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音

每月8～12期精品游戏资讯仅需10元发送短信“ ”到 即可定购

图铃随意当



MOBILE ZONE

精彩图铃任你下载

编辑短信“UCG”发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以随意无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取信息费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～，同时可以享受3天的免费使用阶段哦～～

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，安全便捷快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如：“UCG15916”）到8002601，轻松获得～～

退定方法：编辑短信0000发送到号码8002即可。

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造，如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以[illegible]下载，免去[illegible]下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

Ai E3大展，手机游戏也来显身手

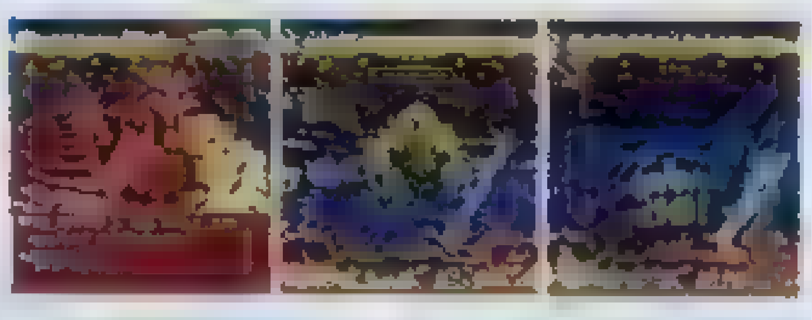
文 狸猫柚子

《迷失星球（Lost Planet）》登陆手机

对Lost Planet上那片冰天雪地痴迷的玩家们，现在可以期待在手机上继续极寒之地的探险了。手机版本是一款采用俯视视角的2d动作射击游戏。Capcom为了避免将X360版本的剧情移植到手机上所导致的“麻烦”，特地为手机版设计了新的剧情。手机版是360版本的前传，玩家可以在其中发现许多原版本中未曾揭开的秘密。

在本作中，玩家将扮演原版本主角韦恩的父亲盖尔。他将面对的是各种各样的异种生物“艾格里德”以及凶残的雪贼。主角的装备十分丰富，从防护服到粒子武器应有尽有。而在手机版里，玩家同样可以乘坐战斗机械与怪物周旋，这也是本作最吸引人的地方之一。

游戏中玩家必须保持主角的体温槽，一旦降低就必须寻找热源来取暖或者杀掉一支“艾格里德”来平衡温度。游戏采用近身瞄准系统，当敌人走入盖尔身边的一定范围内，其身上便会出现红色准心。如果同时有多个敌人在范围内，玩家还可以自由切换瞄准目标。从截图上看，游戏的画面还算精致，而且据说运行起来十分流畅，游戏的可玩性也值得期待。



FPS始祖在手机上一展身手

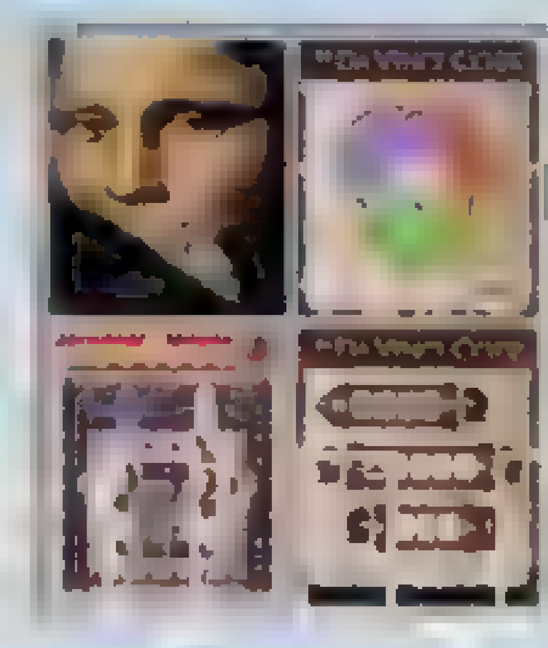
“Doom之父”约翰·卡马克在游戏界应该属于神一级别的人物。最近他迷上了手机游戏的开发。从他的Blog里我们就可以看到他对于手机游戏的前景极为看好。自从去年他带领ID-software的一部分团队开发的“Doom-RPG”手机版大获好评以来，他就更加自信地投入新一轮的开发中去。

于是，在E3大展上我们看到了《Orcs & Elves》，这是卡马克与EA联合开发的一款手机游戏，属于欧美风格的以龙与地下城系统为背景的RPG。从截图上看，本作采用类似《上古卷轴》的第一人称视角，画面极为华丽，各种魔法效果都可以表现得比较完美。怪物种类多样，技能系统的充分引入，就好像卡马克自己说的一样：“这是第一部真正意义上的手机游戏大作。”同时本作也毫无悬念地获得了E3最佳手机RPG的奖项。

惟一尚不明朗的是该作的剧情。如果是采用欧美RPG惯用的高自由度方式，而不采用单一剧情的话，那么游戏的容量想必也是较大的，而对手机的要求必然也比较高，很多玩家可能无缘这款优秀的作品了。

《达芬奇密码》全面铺开

这些天最火热的大概就是丹布朗的小说改编的电影和游戏了。手机游戏厂商也不失时机地推出了《达芬奇密码：光之迷》和《达芬奇密码3d》两个版本。



前者是一个结合原著中各种谜题而制作的益智类游戏，游戏性还算中规中矩。

后者是第三人称视角的动作解迷类游戏，由著名手机游戏开发商Mforma（现已更名为Hands-on）制作。从截图上看，本作的画面表现力并不强劲，并且局限于手机机能，还会出现画面延迟的情况。而且游戏的方式偏简单，就是在各种场景中走来走去寻找必要的解迷道具，而且只要读者看过小说的话，玩这款游戏可以说是轻车熟路，使整个游戏的流程显得比较短。但是可以在手机上以游戏的方式体验小说的情节，这已经足够了。何况游戏中的各种迷题和机关的设计都完全忠于原著，令玩家可以再度回到那充满宗教神秘色彩的世界中。

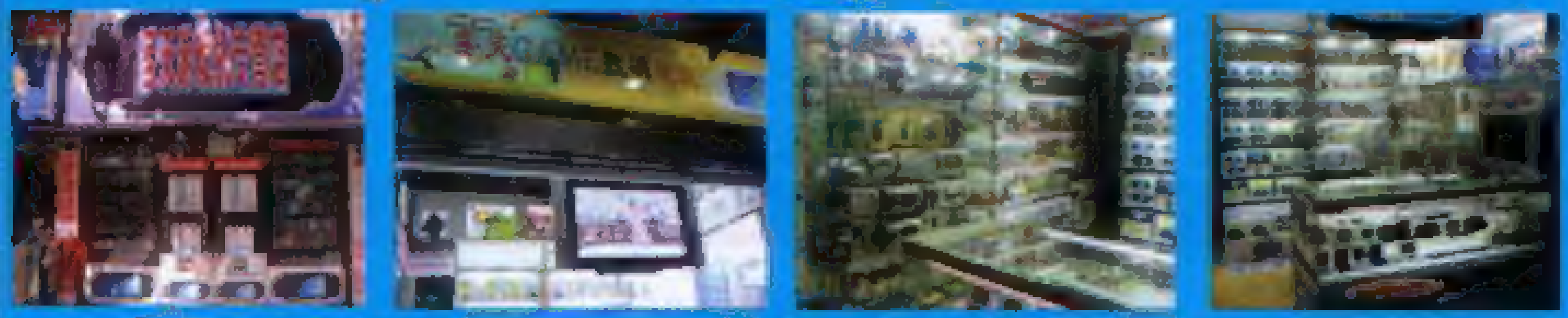
▲这就是《达芬奇密码3d》的游戏画面，对于一款手机游戏来说，画面已经足够好了。

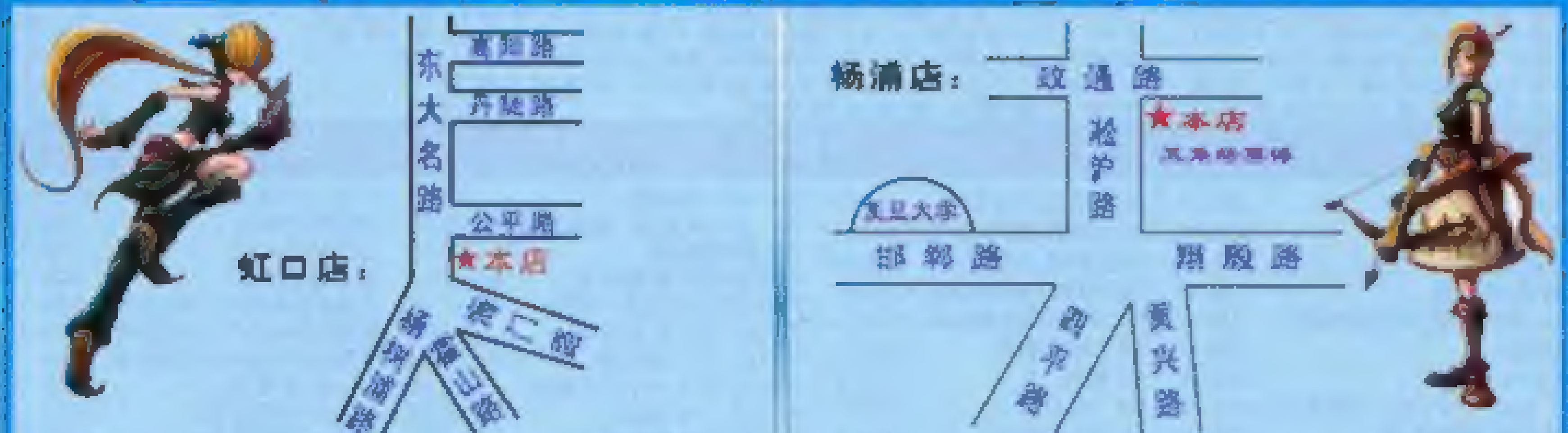
www.plumbook.cn

上海盛天游戏数码电玩

★凡在本店购买主机者终身享受免费下载PSP游戏、NDSL游戏。
★本店主机包坏点、包亮点，N台主机任选，包您满意！主机保修一年，承诺是金！
★现场维修各大类主机，一流技术，诚信待人，服务至上。您的批评就是我们的动力源泉。
★请随时注意我们淘宝网、易趣网的价格变动，随时更新，如有问题请网上咨询。

各大主机价格可来电咨询





虹口店：
店址：上海市东大名路1073号兴发火锅楼对面
电话/传真：021-65358097
营业时间：10：00—20：00

杨浦店：
店址：上海市五角场淞沪路98号赛博数码广场底楼108门店
电话/传真：021-65344330
营业时间：10：30—19：00

上海 JJ 数码电玩 专营店

JJ数码电玩专营店闪亮开张啦！

JJ数码意在打造一个消费者信得过品牌，我们是信顾客的良好口碑是我们最大的奋斗目标，本公司将优质的服务提供给广大喜爱游戏的朋友。

本公司深知游戏行业长期存在着一些弊端，有些店家把两手翻新机当原装机卖，组装配件冒充原装配件卖（PS2手柄，PSP配件等等），往往在使用一段时间后就出现问题，售后服务又跟不上，最后严重损害了消费者的利益。我们把信誉视为生命力，要求所有本店卖出的主机，配件"绝对原装，假一罚十"，让顾客买到真正的原装机。

本公司坚持薄利多销的经营理念，使顾客得到真正的实惠，并且聘请专业的维修技师提供主机的售后服务和保养。

本店不论是在价格、信誉、服务上都力求尽善尽美！

欢迎光临JJ数码电玩专营店武宁路实体店！

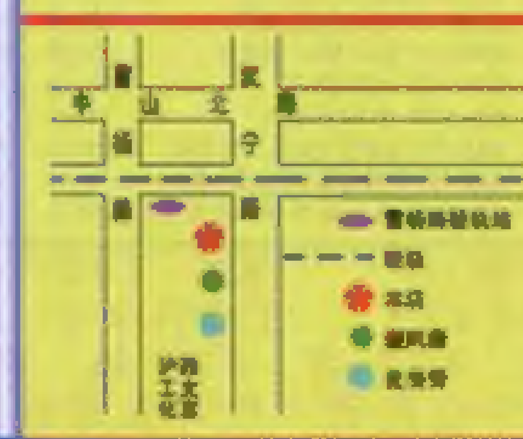
为庆祝本店开张，一个月内所有主机及配件**特价**发售！ 欢迎来电咨询！

高价回收
GBA、SP等各类主机！

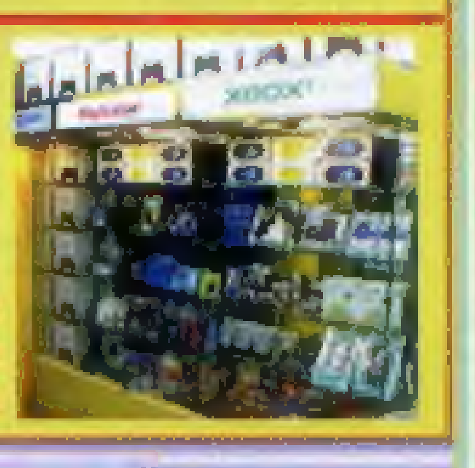
NDSL特价中！
凡在本店购买主机一台者，包邮包点，新老游戏免费拷贝！

PSP特价中！
凡在本店购买主机一台者，当场赠送游戏ROM两张，新老游戏和电影免费拷，原装主机配件，假一罚十！

PS2特价中！
主机有第一次开机画面，原场封条当面开启，原装配置（跟机手柄）假一罚十！



地　　址：上海市普陀区武宁路277号（近曹杨路武宁路路口）
电　　话：021-52663009　　QQ：35055286
联 系 人：小林　刘振　　邮编：200063
公交线路：轻轨三号线直达曹杨路站
（951. 01. 105. 876. 950. 321. 40. 94. 838. 223. 768. 837 等）
营业时间：10：00 － 22：30
工商银行卡号：9558 8010 0117 7142 913　持卡人：刘振
交通银行卡号：4055 1255 1155 05805　持卡人：刘振
农业银行卡号：9559 9800 3074 2703 710　持卡人：刘振



上海王子电玩

四川路店（原上海王子游戏）http://wzdw.nease.net 淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　TEL:021-53837005　021-29624469　邮编:200021　收款人:王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普903SH手机（3G）黑、红、白 三款颜色	3800/20	苹果ipod nano 2.0GB（黑色、白色）	1420/10
夏普703SH手机（3G）四款颜色	2380/20	苹果ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1780/10
夏普904SH手机（3G）黑、红、白 三款颜色	3400/20	苹果ipod video 30.0GB（黑色、白色）	2380/10
SONY T9 数码相机（日本版、日本生产）	2550/20	苹果ipod video 60.0GB（黑色、白色）	2980/10
SONY T30 数码相机（日本版、日本生产）	2700/20	SONY PSP 1.0GB 同捆版 豪华型（白、黑）	2180/20
PS2主机（70006型+原装手柄+AV线）	1350/20	SONY PSP 手掌机（日版）普通型	1460/20
PS2主机（75006型+太空战士FF12正版软件）限定版	1780/20	SONY PSP 手掌机（日版）豪华型（黑、白）	1850/20
PS2主机（75006型+原装手柄+AV线）	1300/20	任天堂DS Lite 白色、冰兰色、兰色	1280/20
PS2主机（55006型+手柄+记忆卡+5款游戏）	1180/30	任天堂小神游GBM手掌机	750/10
PS2主机（39001型+手柄+记忆卡+5款游戏）	980/30	任天堂DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
PSone主机全套（手柄2只+记忆卡+10张游戏碟任选）	380/20	任天堂小神游IDS手掌机	980/20
PS1主机全套（手柄1只+记忆卡+10张游戏碟任选）	280/20	任天堂小神游SP 机增亮型（全套）	680/10
Xbox360主机 日版（原装手柄+耳机+遥控器+电源）	2880/30	NGC主机（原装手柄+直读+电源+游戏碟2张）	980/30
Xbox主机（港版黑色+原手柄×1只+直读+电源）	1480/30	新任主机（原装手柄+AV线+电源）	150/20
Xbox主机（台湾版黑色+原手柄×1只+直读+电源）	1380/30	DC主机（主机+电源+组手柄+10张游戏）	350/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

PS2 摄像头（原装）	150/10	PS2 原装遥控器	40/10	PSP SONY 2.0GB 记忆棒	450/10
PS2 原装摇杆（刀魂）	150/10	PS2 罗技无线遥控手柄（战斧）	350/10	PSP SONY 1.0GB 记忆棒	320/10
PS2 铁拳4 摇杆	150/30	PS2 网卡	220/10	Web money 上网付费卡2000点	180/10
PS2 万用VGA	190/10	PSP 原装锂电池板	200/10	GBA 记忆棒 4M、8M	35/55/5
PS2 原装手柄 4分插	80/10	PSP SONY 耳机+线控	180/10	Xbox 360 无线遥控原装手柄	340/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

GBA 绿宝石	320/10	PSP 实况足球	200/10	PSP 山脊赛车	200/10
GBA 叶绿	320/10	PSP 捉猴P	200/10	PSP 北欧女神	320/10
GBA 机器人大战A	280/10	PSP 机器人大战MX	320/10	PSP 怪物猎人	320/10
GBA 机器人大战D	320/10				
GBA 七龙珠Z	180/10				

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战J	洛克人EXE6	极品飞车9	火影忍者木叶（中文）
太空战士4（中文）	热血合集	车神3	高达发者战场（中文）
我们的太阳3	通灵王2	海贼王龙之梦（中文）	龙珠GT变身
机器人大战OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	终极者3	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	原将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	闪光战士2	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6（二代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城3（晓月中文）	F.F.T（中文）	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心（记忆之链）	口袋红，蓝宝石（中文）	波斯王子	火焰文章，封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	SD高达（中文）	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	幻想传说（中文）	幻装迷宫3
萨尔达（中文）	悟空阅剧	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	牧场物语（2）女孩篇	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	合金弹头	CT特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	光明之魂2（中文）	洛克人Z3	GTA（横行霸道）
特罗尼克大冒险3（中文）	约速之地	我的太阳2（中文）	火焰纹章，烈火之剑（中文）
火枪英雄（伟大战斗）	海贼王	FIFA2006	玛莉网球

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：00－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　29624469
营业时间：11：00－18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

本月PSP特价！

暑假特惠中！

本店新到大量PSP无亮点
也无坏点、无亮点，
N台机器任您尽情挑选！！！
细节做到最好！！！
给你创造一个良好的购机条件。
凡在本店购入主机PSP一台者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费拷贝！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中宰客、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P．K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机
为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元；SP最高回收价500元。

NGC、PSII，XBOX大量正版软件版面有限，有意者请来电咨询！

想买真正的全新机请到本店来
来就送专享！！！
谢谢光顾！

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面）　邮编：200435
电话：021－66831506　　联系人：张杰　　QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　　营业时间：早11：30－22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　　持卡人：张杰

欢迎邮购

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021－66288809　　联系人：赵伟刚　　邮编：200071
QQ:264046009　　营业时间：早11：30－22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路站，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455　　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　　持卡人：赵伟刚

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本月特价：PSP 超 豪华版　www.16177.com

(PSP豪华版一台＋原装2G记忆棒＋原装贴膜＋多款游戏＋USB线一条＋精装罗技水晶机盒)　2890元

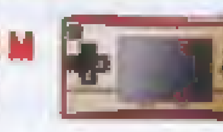
本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PSP
日版陶瓷白(2.5版)1690元
其它版本请电询！
60元起PSP游戏等价贴换

PSP原装行货 1G/2G记忆棒 330/490元

NDSL 日版，1470元

神游GBA-SP（加壳版）650元


神游GBM 760元

GBA-SP＋650元 贴换 全新NDS
美版：880元
港版：1050元
50元NDS游戏等价贴换

神游IDS 全套998元

PStwo 1250元

PS II＋690元 贴换 全新PStwo75000系列主机
PS two主机(双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏) 1470元

XBOX 360 价格请电询！

NGC单机配(美) 790元
NGC 韩版 780元

PS2回收550－780元、PS回收110－180元、DC回收110－180元、NGC回收350－500元、XBOX回收650－790元、GBA回收180－240元、GBA-SP回收320－380元、GBC回收100－180元、GB薄机回收50－80元

PSP正版盘	
大航海时代	340/10
FIFA2006世界杯	340/10
铁拳暗之复苏	340/10
火影忍者	330/10
龙珠	360/10
头文字D	330/10
樱大战1+2	350/10
红侠乔伊	360/10
剑舞者(中文版)	350/10
刀锋兄弟会2	340/10
三国志 将星传	340/10
北欧女神传	340/10
幻想水浒传1+2	340/10
横行霸道	375/10
VR网球	340/10
天地之门(中)	350/10
talkman(带麦克)	330/10
天诛之忍大全	350/10
实况8	230/10
怪物猎人P	330/10
死神	320/10
机战MX	360/10
刀锋兄弟会(美)	320/10
电车GO中央线篇	350/10
街头霸王ZERO3	320/10
真三国无双	240/10
山脊赛车	240/10
合金装备	335/10
恶魔战士	325/10
大众高尔夫	240/10
妮探P	240/10
泡泡龙	285/10
幽梦宫博物馆	285/10
三国V(中)	345/10
永恒传说	240/10

NDS正版卡	
银河战士	330/10
FIFA2006世界杯	290/10
茶犬布屋	320/10
超级玛丽奥兄弟	330/10
生化危机	290/10
三国志DS	310/10
圣剑传说DS	240/10
为你而生	310/10
红侠乔伊	310/10
马丽奥赛车	320/10
口袋妖怪	320/10
火影RPG2	290/10
恶魔城	310/10
路易	310/10
触摸卡比	290/10
任天狗	310/10
火影忍者4	320/10
牧场物语	350/10
高达0世纪	390/10
玛丽奥64DS	285/10
瓦里奥制造	320/10

PS2正版盘	
最终幻想XII	570/10
横行霸道	190/10
保镖	190/10
格兰蒂亚X	180/10
荒野兵器3	190/10
七人之仕	150/10
樱大战	190/10
魔法门	150/10
机甲兵团	150/10
鬼泣1	180/10
鬼泣2	190/10
清漫沙丘(日版)	180/10
清漫沙丘(美版)	190/10
实况7	150/10
实况8	180/10
双心	150/10
妖精战士3	180/10
第2次机战α(9成新)	270/10
三国无双3(猛将传)	190/10
封神演义2	260/10
创造球会	150/10
最终幻想X(日版)(9成新)	430/10
最终幻想X(美版)(9成新)	320/10
鬼屋外传(9成新)	90/10
寂静岭2(9成新)	150/10
鬼武者(9成新)	210/10
鬼武者2(9成新)	180/10
VR战士4(9成新)	150/10
VR战士4(进化版)(9成新)	190/10
铁甲核心3(9成新)	180/10
战斗封神(9成新)	180/10
RS赛车(9成新)	150/10
机动战士(联邦对吉翁)(9成新)	230/10

DC正版盘	
莎木	180/10
莎木II	280/10
代号：维罗尼卡	180/10
樱大战3	95/10
樱大战4	150/10

NGC正版盘	
玛丽奥聚会6(九成新)带麦克风	290/10

XBOX360正版盘	
N3	420/10
世界杯2006	280/10
古墓丽影	360/10
战地2	320/10
生与死4	320/10
山脊赛车	320/10
极品飞车	320/10
完美黑暗	320/10
三国无双4	320/10
三国无双帝国	320/10
使命召唤	320/10
火爆狂飙	320/10
NBA2006	320/10
X战警3	420/10
侠侠围城	420/10

XBOX正版盘	
星战旧共和国勇士	190/10
哥谭赛车	130/10
王牌飞行员	150/10
世界街头赛车2	150/10
魔牙灵	150/10
光环	150/10

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001/30001/30000/30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	[illegible]0元
二手PS2主机50001/50002/50006/70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	950元
二手XBOX主机美版/日版/港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	850元
二手NGC主机美版/日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋原装IC	790元
二手GBA－SP主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	490元
二手GBA主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	370元
二手GBC主机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	220元
二手PSP	价格电询！
二手NDS主机＋原版卡	780元
二手GB薄机美版/日版/港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150元
二手DC美版/日版/亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350元
二手PS主机5501/7501/9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手PSone主机美/日/亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	680/单机360元
二手土星主机美/日/亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270元
二手日版原装SFC超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255元

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 65元　GBA月光宝盒（记忆棒加速手指）4M/8M 55/66元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone配件

新品介绍

NDS SD1G记忆棒	295元
NDS M3烧录卡	380元
NDS mini M3烧录卡	450元
NDS SD烧录卡	270元
NDS mini SD烧录卡	320元
NDS mini 1G记忆棒	280元
PSP索尼1G记忆棒	395元
PSP索尼2G记忆棒	880元
PSP 4300毫安电池包	85元
PSP网络连接线	25元
PSP专用音箱	280元
PSP大容量电池包	150元
PSP原装游戏机盒	150元
PS2原装摄像头	230元
PS2原装modem	320元
京王子太鼓达人专用鼓	150元
PSP原装HORI	75元
京王子PSP保护套	25元
NDS京王子保护套	25元
NDS多彩皮包	25元
PS2 HORI原装手柄(含耳机)	330元

配件	价格/邮费
GBA充电器＋电源	29/5
GBA对战线(2条)	10/5
GBA对战线(4条)	15/5
GBA专用灯	15/5
GBA放大镜＋灯	30/5
GBA七彩腰包	15/5
GBA盔甲	35/5
GBA摇杆	10/5
GBA/GBA-SP原装金手指	95/5
GBA电视接收器	290/5
GBA-SP专用耳机接口	20/5
GBA-SP放大镜＋摇杆	30/5
GBA-SP七彩腰包	20/5
GBA-SP专用耳机	15/5
GBA-SP专用原装电池(800毫安)	160/5
GBA-SP专用超强电池(1200毫安)	75/5
XBOX原装遥控手柄(可充电)	190/5
XBOX分量线	50/5
XBOX光枪	150/5
XBOX原装记忆卡	120/5
PS2原装遥控器	90/5
PStwo70000型专用遥控器	95/5
PS2光枪1	50/5
NGC220V电源	120/5
PS2、NGC、XBOX专用VGA	240/5
PS2原装分量端子线	90/5
PS2原装S端子线	90/5
PS2原装8M记忆卡	140/5
PS2手柄4分插	65/5
PS2原装光头(拆机)	420/5
PS239001原装光头	290/5
PS2无线手柄	135/5
DC光枪	50/5
DC VGA	75/5
DC FC模拟器	30/5
DC GBA模拟器	40/5
DC SFC模拟器(全新&翻装)	50/5
DC MD模拟器	30/5
FF10/FF8精装怀表	85/115
FF10/FF8项链＋戒指	35/25
FF10/FF8夜光手表	75/65
FF10/FF8情侣表	130/120
FF10/FF8 ZEP打火机	35/5
FF10/FF8烟盒	35/5
FF8/FF10项链套装	45/55
FF8/FF10钱包	45/55
合金装备烟盒	40/5
合金装备火机	48/5
合金装备笔盒	40/5
便携液晶电视5寸(带遥控器)	650/5
便携液晶电视7寸(带遥控器)	780/5
便携液晶电视8寸(带遥控器)	890/5
PSone金手指	65/5
PSone原装屏幕	850/5
PSone组装屏幕	430/5

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号(宣武门东大街)　邮编：100031　电话：010－66033838　13011179789
收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　工商行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛
乘车路线、地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）

车站 本店　宣武门　和平门　加油站　北

北京嘉兴游戏机经营店

招聘启示 网页设计工程师(1)两年以上网站网页设计、制作经验，具有较高的艺术设计能力和美术功底，有一定的策划能力，丰富的设计创意和成功作品，所有作品必须是个人独立完成的作品。(2)熟悉了解PHP、JSP、ASP等网站结构和页面逻辑。(3)能熟练使用photoshop、Flash(熟练使flashAction)、firework、Coreldraw、Illustrator等图象处理和网页制作软件，能够独立提出设计思路。(4)乐于在挑战性强、节奏快的环境下工作，富有活力人际沟通能力。特别注意：应聘时需带个人独立完成的作品(合作完成的作品不予考虑)，简历请以附件形式发送，请在简历中注明应聘职位、期望薪水、及联系地址。

大赠送
凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

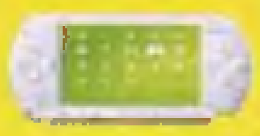
★(海淀区)中关村销售中心　热线电话：010－82628869
地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
大宗购物热线：010－82628898

★(东城区)美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591　64035610

★邮购汇款地址：北京市100010－22信箱　邮编：100010
收件人：蔡晓初先生　传真：010－64035610
交通银行：405512 4091 9849 609
农业银行：95599 8001 42038 66218
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

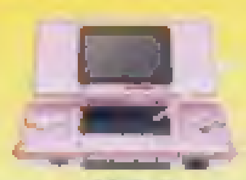
特价商品酬宾月（本月有效）


PSP白色主机热卖中！

OS掌机 现价218元

小神游SP 620元

NDSL 1360元


NDS（多款颜色 全套）980元(限20台)
NDS烧录卡热销中！
神游IDS 980元

1.5PSP(真)豪华版 1890－2280元
2.5PSP豪华版(黑、白) 1580元
2.5PSP单机版(黑) 1440元
索尼记忆棒1G/2G 290/380元
Sandisk记忆棒价格电询
4G记忆棒 已涨价！

惊爆价1650元
PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）

PStwo70000型全系列 1060元(限20台)（振动手柄、AV线、电源、支架）

NGC各颜色 1050元(限15台) 主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

微软X－BOX、日版＋直读(热卖中)

GT4 900度方向盘 行货 1480元 日本原装 1590元

原装PS2 50009型大陆行货(主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线)	促销中！
原装PStwo 70000型(超薄)(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)	促销中！
原装PStwo 70006型(超薄)(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)	促销中！
原装PStwo 70007型(超薄)(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)	促销中！
原装PS2 50000金佰式限定版(金色)(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)送电源 完美套	2850元/邮资50元
原装PS2 50002型SS银色(主机＋原装电磁振动手柄＋AV线)完美套	1950元/邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线)完美套	2380元/邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

PSII罗技手柄(4种颜色) 380元

XBOX 360

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费(只收取维修配件费)

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II配件	
3XXXX光头	280－380元
5XXXX光头	380－530元
7XXXX光头	90－160元
光头线圈（全新）	120－260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX光头驱动芯片	50－120元
5XXXX光头驱动芯片	40－160元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PS II主机CPUEE芯片（全新）	360－550元
PS II主机精震图像芯片	150－280元

PSP配件	
PSP主机光头原装全新	280元
PSP主机主板原装全新	800－950元
PSP原装夏普液晶(全新)	380元
PSP原装三星液晶(全新)	260元
PSP原装背光板(全新)	380元
PSP原装方向键＋按键(全新)	120元

XBOX360新游戏	
N3(中文)	340元
古墓丽影	340元
世界杯2006	270元
拳击之夜	330元
上古卷轴4	330元
孤岛生存	330元
战地2	330元
炽天使	330元
生与死4	330元
PGR赛车	330元
山脊赛车	330元
极品飞车	330元
完美黑暗	330元
FIFA06	330元
三国无双4	330元
三国无双帝国	330元
死囚	330元
魔法战争	330元
Gun枪神	330元
使命召唤	330元
火爆狂飙	330元
现代战争	330元
幽灵行动	330元
雷神之锤	330元
十米欧（中）	330元
NBA2006	330元
摔跤玫瑰	340元

GBA卡大全　GBA卡免邮费

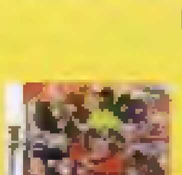
GBA卡新卡推荐价格请电询

GBA新卡
太空战士4(64M)
口袋妖怪队(蓝)之救助队(256M)
金刚(64M)
机器人大战J(128M)
火焰纹章3(64M)
玛莉网球(128M)
火枪英雄3(64M)
我们的太阳(128M)
死神(256M)
三国无双(128M)
三国英杰传(中文64M)
三国孔明传(中文64M)
幻想迷宫3(128M)(中)
机战OG2(128M)
大战略I＋II(128M)
超级战役(64M)
像宝石(中128M)
王国之心(256M)(中)
龙珠大冒险(128M)
塞尔达小人帽(128M)
我们的太阳2(256M)
网球王子(金卷)(256M)
五岳物语2(128M)
马达英雄之路(60M)
太空战士1、2(中文128M)
马里奥对大金刚(中文128M)
悟空斗剧(中文128M)
牧场物语(中文64M)
我的太阳(中文128M)
星之卡比(中文64M)
牧场物语(女孩篇128M)中文
SD高达G世纪(中文128M)
机战A R D D(中文64M)
太阳I(中文69M)
火焰文章(中文69M)
烈火之剑(中文)(128M)
光明之魂(中文64M)
恶魔城晓月(中文64M)
恶魔城白夜(中文64M)
恶魔城月轮(中文64M)
三国志(中文64M)
太空战士(中文)(128M)
口袋红、蓝宝石(中文64M)
新约圣剑传说(中文128M)

NDS烧录卡系列	
NDS 1代烧录卡	230元
NDS 2代烧录卡	280元
NDS 3代烧录卡	330元
NDS 4代烧录卡	460元
NDS 烧录卡G6(4GB)	980元

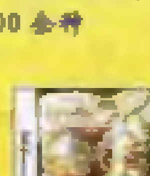
刷机立等可取！
（免费烧录PSP和NDS游戏）

PSP原版游戏


刀锋兄弟会2

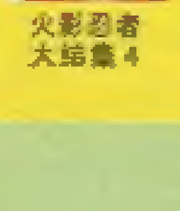
三国无双2

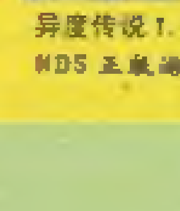
大航海时代

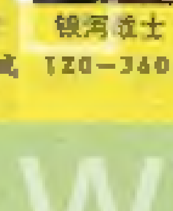

北欧女神

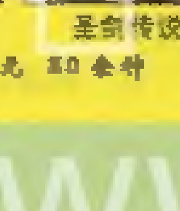
PSP正版游戏 150－380元 100余种

NDS原版游戏


火影忍者大结集4


异度传说1.2


银河战士

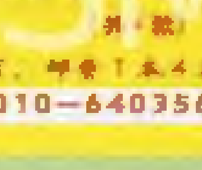

圣剑传说

NDS正版游戏 120－360元 80余种

因版面有限，详情请电询！

攻略大全

机战OG2	25
幻想迷宫2	20
小人帽	18
塞尔达Z3	19
王国之心	20
FF I、II	19
新约圣剑传说	18
机战A	15
机战R	13
机战D	17
暴风骑士团	14
梦幻迷宫	14
黄金太阳I、II	15/13
恶魔城I、II	16/10
龙战士V	13
口袋红、蓝宝石	15
口袋妖怪火红、叶绿	19
赛尔达	13
火焰纹章	15
勇者斗恶龙	15
恶魔城晓月协奏曲	19
牧场物语	15
火焰纹章6	20
洛克人	17
我的太阳	16
幻想传说	16
XBOX攻略大全	32
零·刺青	26
机战α3	34
实况8	28
眩晕3	21
狂乱	21
实况8(国际版)	22
分裂细胞3	25
天外魔境	22
真三国无双4	41
鬼泣3	22
重生传说	20
勇者斗恶龙8	20/36
牧场物语与妙人生	22
光明之泪	20
GTA圣安地列斯	21
合金装备3	21
伤乐传说	22
实况9	21
异度传说2	25
机战MX	30
分裂细胞II	22
寂静岭4	23
九龙	22
鬼武者3	29
战国无双	25
零·红蝶	22
合金装备－本质	19
暗之传说II	18
三国无双II	18
三国无双－猛将传	18
铁拳4	24
绝体绝命都市	21
太10	21
异度传说I、II	20/32
荒野兵器III	18
鬼泣I、II	18/28
鬼武者I、II	21/18
生化维罗尼卡	10
合金装备II	10
三国无双3	24
最终幻想X-2	26
超神部队	26
天诛II	22
影之海洋III	22
分裂细胞	25
破II	22
三国志战记II	21
龙背上的骑士	22
恶魔城－无罪的叹息	21
生化危机爆发	30
前线任务4	21
NGC生化危机零＋1	31


240元

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元。　批发热线：010－64035610

www.plumbook.cn

品正科技™ PENKiNG

诚 征 全国各地经销商

0760-8598077

色彩缤纷任君选择
游戏学习独一无二

MP3网络英语数码学习机

MS-9188

- 灵活方便的触摸屏输入法,输入更方便快捷
- 标准的U盘存储功能,文件读写 更直观
- 原版词典真人音库发音,外加清晰的MP3英语情景对话发音,音质更纯正
- 240X160超大屏幕,16灰阶液晶，配合高亮背光显示,使得屏幕更加清晰明亮
- 超大容量内存（128M / 256M可选），,配合标准SD卡自由扩展,充分满足用户日益增长的容量要求
- 特有的智能考试评测系统,强化训练重点难点,快速掌握知识要点和考点
- 单词,短语,重点语法,实现同步,配合六大同步课堂,全面提高你的英语成绩
- 全开放的开发操作平台,可自由安装/ 卸载应用和学习资料,创造个性化的学习平台

网络英语数码游戏学习机

MS-3288

- 160X144点阵LCD精显，特有的动画显示功能，显示界面生动逼真。
- 配备大容量充电锂电池，可反复充电，无须频繁更换电池。
- 专业的全真人发声IC，英语单词和对话发音音质清晰悦耳。
- 强大的游戏支持平台，兼容的游戏卡槽，全面兼容。其中不乏常年不衰的经典大做：（例如：口袋怪兽系列，街霸格斗系列，洛克人系列，超级玛利系列等游戏）
- 强大的USB烧录功能，配合特有的扩展卡功能设计，无限扩充数据容量。
- 配套专业教学软件，同步学习，单词记忆，考试突破，课程辅导一应俱全，实现全互动，全方位同步学习。
- 开放式功能无限升级系统，方便配套学习和游戏软件开发。
- 数十名著名中小学老师全程辅导，全科同步辅导教学软件和应试辅导软件免费下载。
- 专业学习软件和游戏网站支持，海量学习和游戏资料下载。
- 专业配置的64M空白扩展卡，支持反复烧录各种学习和游戏软件，无限扩充容量
- 特有的扩展卡功能设计，方便没有电脑的用户实现无限软件升级功能。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏

质量保证、价格优惠、服务三包，欢迎邮购款到即发。

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

广东省中山市品正科技电子有限公司

工厂地址：广东省中山市东区起湾第三工业区品正电子　　邮政编码：528400

工厂电话/传真：0760-8260401　　公司网址：WWW.PENKING.COM.CN

销售部地址：广东省中山市东区比华利山庄福山阁3D

销售部电话/传真：　0760-8598077　　13928159988　　李先生

邮购汇款地址：广东省中山市东区比华利山庄福山阁3D

邮购部电话/传真：0760-8265899　　郭华

ZC4933204 SL

www.plumbook.cn

《levelup 游戏城寨》

第7期

6月13日
全国上市

业界新闻最速直击
新作速报精选新游戏动态
《FFXIII》制作小组访谈
悲壮的革新者——《FFXII》简评
私房话·关于爱情和友情
美优馆·经典美图继续放送
动漫游·妙文新作精彩不断

CD
最新动漫游主题歌曲收录
精彩配乐文章
经典游戏场景对白

levelup 音乐台

↖网友推荐
音乐收录

LEVELUP 游戏城寨 7 LeveL 2006.6B

全国各大报刊亭
均有销售

SDM-EMV
www.plumbook.cn